Легенды гару

СЛАБОСТЬ УЛИ СИЯЮЩИЕ ЧЕЛЮСТИ

Жил некогда сын Фенриса, который считал себя слабым.

Его звали Ули Сияющие Челюсти, но это имя он получил не от своих братьев и сестер по стае. Старейшины дали ему имяСияющие Челюсти во время ритуала инициации, ибо, хотя и залитый кровью, он оставался красив и чист лицом.

Ули был воином, преданным своему племени и своей общине. Когда враги угрожали его дому, Ули сражался наравне со своими братьями и сестрами, круша нападающих, а когда старейшины посылали его стаю охотиться на порождения Вирма в их темных логовах, Ули был столь же свиреп, как любой из его товарищей. Он сражался во многих битвах, и ядовитая кровь врагов стекала по его когтям, но ни разу недруги не смогли оставить отметину на его лице, ибо он не получал ран, которые оставили бы шрамы. Его товарищи по стае посмеивались над этим, говоря, что его метко прозвали, и прославляли его умение.

Но, лежа ночами рядом со спящей женой, Ули Сияющие Челюсти не мог заснуть; устремив взор в темноту, он говорил себе: "Я слаб".

Вот что отравляло дни и ночи Ули Сияющие Челюсти. Когда его стая одерживала славную победу, Ули, вспоминая битву, думал, что его вклад в победу был наименьшим. Когда удар врага разрывал его плоть, Ули скрежетал зубами от боли и думал, что его товарищи менее чувствительны к ранам, чем он. Каждый день он находил что-нибудь, что убеждало его в том, что он недостаточно силен, и ночами не мог заснуть, размышляя о том, как скоро его слабость приведет к гибели его стаю, а то и всю общину.

Наконец, Ули решил, что с этим пора что-то делать. Он предстал перед Ярлом и приветствовал его, как должно, и сказал: "Вождь, я не столь силен, как ожидает от нас

Великий Фенрис. В глубине души я чувствую, что подведу тебя в час великой нужды, и я не могу жить с этим знанием. Я прошу тебя позволить мне уйти в мир духов, где я смогу бороться с собой и вырвать слабость из своего сердца".

Ярл нахмурился: "Идти в Умбру одному, без стаи? Ты уверен, что это ТВОЯ мысль, Ули Сияющие Челюсти?"

"Да. В стае я полагаюсь на силу своих товарищей, и моя слабость скрывается от меня. Без моей стаи она станет сильнее и храбрее, и тогда я смогу встретиться с ней лицом к лицу и убить".

Ярл зарычал и недовольно пошевелился на троне, а затем поискал взглядом старую мудрую шаманку, которая присутствовала здесь же. Старейшина, рожденная под серпом луны, что-то пробормотала, потерла ожерелье из рун, обвивающее ее шею, и, наконец, кивнула. "Да будет так", - прогремел Ярл. "Даю тебе лунный месяц срока, чтобы разобраться в себе, Ули Сияющие Челюсти, хотя ты единственный, кто считает, что твоя беда столь велика. Отправляйся завтра, в ночь новолуния, и возвращайся прежде, чем луна станет новой опять".

Ули опустился на колени и склонил голову, а затем вернулся домой, к своей семье. Он поел с ними и поборолся с детьми, но не стал обременять их известиями, ибо Фенрир никогда так не поступают. Ночью он прошептал жене на ухо: "Я снова должен идти", и она не стала тратить слов, а вместо этого попрощалась с ним так, как жена прощается с мужем.

На следующий день он приготовился к путешествию, собирая те немногие вещи, в которых он будет нуждаться, но не сможет найти в дороге. Он в последний раз поел со своей семьей и вышел за порог, но его жена и дети вышли следом за ним. "Муж мой, где твоя стая?", - спросила жена. "Почему они не встречают тебя здесь?". Сердце Ули сжалось от боли, но он ответил: "Я иду в мир духов один, без стаи". "Но почему?", - прошептала жена. "Ты никогда не поступал так раньше, ведь твоя стая сильна". "Прости

меня, жена моя, мать моих детей, но я должен покинуть тебя, потому что я слаб".

"Кто сказал такое?", - выпалила его жена. "Кто посмел так солгать? Муж, ты должен поймать того, кто оклеветал тебя, и содрать с него кожу".

"Это не клевета", - сказал Ули жене. "Это не ложь. Моя слабость существует, и я чувствую, как она грызет меня изнутри днем и ночью. Я должен идти в мир духов, где все обретает плоть, и, если мне повезет, я найду там свою слабость и убью ее. Тогда я смогу вернуться домой и стать мужем, которым ты будешь гордиться".

Слезы струились по лицу жены Ули и прожигали снег там, куда падали. Она до крови прокусила губу, но ничего не сказала, ибо не должно кинфолку задавать вопросы одному из Фенрир, даже своему супругу. Ули поцеловал жену, и ее горячие слезы оставались на его щеках, пока он целовал на прощание детей, а затем повернулся и пошел по дороге, не оглядываясь.

Возможно, Ули Сияющие Челюсти точно знал, когда перешел в мир духов, возможно, он настолько ушел в свои мысли, что не заметил границы. Но под неверным светом безлунного неба он перепрыгнул ручей и продолжил свой путь по другому миру. Он долго шел по обиталищу духов, затем остановился на холме и оглядел окрестности, докуда доставал взгляд; он прислушался - и не услышал ничего. "Мне предстоит еще долгий путь", - сказал себе Ули и спустился с холма.

Ули шел несколько дней, утоляя жажду из чистых родников мира духов, ибо то было время, когда искажение еще не господствовало повсюду. Он питался дичью, которую ловил, и оставался здоровым, ведь духи животных насыщали его тело, тоже ставшее духом. Время от времени он останавливался под деревом или на холме и прислушивался, но не слышал ничего.

Но вот он дошел до развилки. Тропа, что уходила вправо, была полна светом Луны, которым сиял каждый камень. Тропа, ведущая влево, была темнее и полна теней, она

извивалась, теряясь в дымке, и Ули не мог сказать, где она закончится. Ули выбрал левую тропу, и почти сразу понял, что сделал правильный выбор. Скоро он потерял из виду развилку, впереди и позади него залег мутный туман, и он сказал себе: "Теперь моя слабость обязательно найдет меня на этой дороге". Он отправился дальше и уже не так часто останавливался, чтобы прислушаться.

Конечно же, собственные слабости - не единственное, что может поджидать путешественника на подобной дороге. Чем дальше Ули уходил по тропе, тем заметнее деревья и кусты, пробившиеся сквозь камни, теряли зеленый окрас. Многие из них были мертвы, но не отравлены или поражены молнией, а словно бы просто потеряли желание жить. Это передалось Ули, и он почувствовал сомнение, так как любой из Фенрир опасается потерять волю к жизни, или, что еще хуже, умереть без пользы.

Когда Ули ненадолго прервал свой путь, чтобы осмотреть одно из таких деревьев, и подумал, не придется ли ему самому умереть так же, нечто вынырнуло из темноты под корнями и попыталось вцепиться в него. Это была ползучая тварь, дрожащая и влажная, словно только что вылупилась из некоего омерзительного яйца или прогнившего плода. Она не могла говорить - только издавала крысиный визг, полный затаенной боли и страдания. Ули заметил ее и отпрыгнул назад, и вдруг понял, что это. Эта тварь питалась страхом, который он чувствовал, когда смотрел на деревья. Он сам привлек ее внимание.

Ули перекинулся в боевую форму, ухватил тварь когтями и разорвал пополам. В ее прерывающемся от боли предсмертном визге он смутно ощутил смесь жажды мести и облегчения. Ули отбросил обе половинки твари и сказал себе: "Это хилое создание не может быть моей слабостью. Это был один из паразитов Врага". Но даже самые последние из слуг Вирма способны научить верных путешествовать стаями.

Они появились из теней и щелей между камнями, все разом наскакивая и наползая на Ули. В их глазах не было ничего человеческого или звериного, лишь пылающий

голод, который могли утолить страдания Ули. Они выискивали боль, жалость, страх, ненависть - все эмоции, способные насытить их. Ули знал, что не смог бы спастись от столь многих, но он чувствовал сильнейшее отвращение к мерзким тварям и не собирался оставлять их в живых.

Ули Сияющие Челюсти не был вооружен. У него не было оружия, что передается, как семейная реликвия, а обычный меч или топор менее полезен, чем собственные когти и клыки. Но против столь многих когти и клыки были не столь хороши. Он отпрыгнул с тропы туда, где стояло одно из мертвых деревьев, и, воззвав к мощи Фенриса, вырвал его из земли. Теперь он был действительно хорошо вооружен. Каждый взмах новой дубины Ули сбивал множество крылатых бэйнов на землю, каждый удар по земле превращал в желе нескольких ползучих тварей. Он метался по сторонам с деревом в руках, размахивая им направо и налево, до тех пор, пока те враги, что не полегли в бою, не улетели прочь. Тогда Ули взял огромный круглый камень и прокатил его по бэйнам, лежащим на земле, и вскоре от них осталась лишь лужи мерзкой жижи. Затем он прошел по тропе на расстояние броска молота, сел на камень и отдохнул. В наступившей тишине он прислушался и кое-что услышал. Он услышал мягкие шаги существа, крадущегося вдалеке то на двух, то на четырех ногах. Ули пошел дальше.

Чем дальше шел Ули, тем больше и острее становились камни, окружающие тропу, а деревья и кусты встречались все реже. Огромные тучи заслоняли свет Луны, и путь Ули освещался не серебристым, а тускнеюще - серым светом. Но сама тропа оставалась ровной - по ней было легко идти, так как она вела слегка под уклон в дымку. Ули отмечал каждую веху пути, проходя мимо, и спал настороженно, но ползучие твари, что живут в глубинах теней, не тревожили его. Наконец, в сумерках, предрассветных или вечерних, Ули подошел к огромному дереву. Оно проросло на скале размером с корабль, глубоко вонзив корни в серый камень. Стой оно прямо, оно было бы высоким, но оно было скрюченным и горбатым и лишенным листьев. Но, несмотря на все это, дерево было сильным, как любой живой дуб, ибо оно впитало в себя силу камня и сделало ее своей силой.

На ветвях дерева сидели два ворона, каждый размером с собаку. Ули знал законы мира духов - это не могло быть случайностью. Ули подошел к дереву и уважительно склонил голову. Ворон, сидящий слева, заговорил, и его голос напоминал треск сосулек, падающих на камень. "Куда ты идешь, Ули Сияющие Челюсти? Ты зашел далеко от дома".

"Я кое-что ищу", - ответил Ули.

Заговорил ворон справа, и его голос был словно трепетание листьев на холодном ветру. "Так что же ты ищешь? Должно быть, нечто важное?".

Ули не было дела до воронов, но он помнил старые соглашения между Фенрисом и Храфном и к тому же знал, что если он не расскажет им все откровенно, они будут докучать ему, куда бы он не пошел, пока не удовольствуются тем, что узнали - такова натура воронов.

"Я ищу свою слабость". Оба ворона коротко хихикнули.

"Тогда неудивительно, что ты ушел из племени", - сказал тот, что слева. "Они идут от своей слабости к силе".

"Но, возможно, ты поступаешь правильно", - произнес ворон справа. "Если ты принес свою слабость с собой и не оставил ее в материальном мире, то возможно здесь ты сумеешь убежать от нее".

"Я не какой-нибудь трусливый шакал, чтобы бегать от своей слабости", рыкнул Ули. "Я собираюсь найти ее здесь и убить". Вороны рассмеялись, и их смех напомнил Ули хруст дробящихся костей.

"Ты думаешь, это будет легко?", - прокудахтал левый. "Здесь ты не сильнее, чем прежде".

"Если бы ты мог победить свою слабость силой, ты бы сделал это давным-давно", - вкрадчиво промурлыкал правый. "Тебе нужно нечто другое, чтобы превозмочь себя, тебе нужна мудрость". "Если пожелаешь, Ули Сияющие Челюсти, мы поделимся с тобой нашими секретами". Вороны, нахохлившись, стали переминаться с ноги на ногу

на ветвях. Ули взглянул на них, и кровь Фенриса полыхнула в его взгляде.

"Зачем вы ждете моего согласия, чтобы дать совет? Разве вы не щедрые дети Храфна, вольные распоряжаться своими тайнами?"

Ворон слева пробормотал что-то, ворон справа промолчал. Затем они заговорили, то отрывисто, то мягко.

"Есть цена"

"Есть закон"

Ули ничего не сказал.

"Подвесь себя на этом дереве", - тихо пропел ворон слева, полузакрыв глаза. "Подвесь себя здесь".

"Мы усядемся рядом и будем клевать твою плоть, а взамен расскажем тебе о многом ", - прошипел ворон справа.

"Ты станешь мудрее"

"Ты станешь сильнее"

Зеленый огонь, холодный, как дно заброшенного пруда, блестел в их глазах. Ули Сияющие Челюсти зарычал, и ярость пробудилась в нем. "Вы не вороны!", - воскликнул он.

"Конечно же, мы вороны", - ухмыльнулся ворон слева. "Мы приносим мудрость"

"Мы просто обязаны быть воронами, мы узнаем наши секреты от мертвых", - кивнул головой ворон справа.

"У Одина тоже были создания, которых он звал воронами", - низким, суровым голосом произнес Ули. "Я узнал вас"

"Я так не думаю", - протянул ворон слева, и глаза его мерцали, словно изумруды, вмерзшие в лед.

"Ты знаешь имена наших предков", - усмехнулся ворон справа, щелкая клювом.

"Мы их потомки"

"Мы их наследники"

Оба ворона прыгнули вперед, распушив перья, и стали размером почти с Hispo.

"Вы омерзительные изменники и пожиратели трупов, крылатая падаль. Вы безродные, отвергнутые Храфном. Вы из тех птиц, что побираются в тени Змея" - проревел Ули.

"Мы те, кто мы есть, Ули Сияющие Челюсти. Мы - твоя судьба"

Они бросились на него с дерева, быстрые, как стрелы. Ули перекинулся в боевую форму в мгновение ока, но они распороли ему кожу ударами крыльев с острыми, как лезвия, перьями. Ули пытался схватить их, но они были быстрее любой обыкновенной птицы, и его когти и клыки напрасно рвали воздух. Они вновь зловеще рассмеялись, кружа над ним, и, смеясь, снова нырнули вниз, и еще больше крови заструилось по его рукам и ногам. Вороны продолжали хохотать, в третий раз падая на Ули, и тут его лапы сомкнулись на шее первого. Ворон бил крыльями, более мощными, чем копыта огромного коня, его перья сдирали куски плоти, вновь полилась кровь, но Ули не выпустил его. Он попытался воззвать к своему брату, но железная хватка Ули сдавила ему горло, и он ничего не смог сделать. Тогда второй ворон ринулся на Ули, подобно молнии, ударяющей в гору. Но, как молния не способна свалить гору, так ворону не удалось свалить потомка Фенриса. Его клюв глубоко вонзился в плечо Ули, но тот дотянулся второй рукой и схватил врага за шею. Второй ворон тоже бил его могучими крыльями и полосовал кинжалами перьев, но Ули не выпустил его. Он шагнул к скале, на которой росло дерево, и размозжил об нее головы воронов, расколов черепа и выплеснув мозг. Затем он повесил трупы воронов на дерево и заторопился дальше, и, хотя он ничего не видел, но слышал легкие шаги, сопровождающие его.

Больше ему не попадалось ни деревьев, ни кустов, ни духов животных - ничего, что было бы живо. Ули с осторожностью пил из ручьев, что струились между камнями, но вода была безвкусной и не такой, как обычно, будто должна была горчить, но горечь потеряла силу. Все же он шел вперед: если бы он повернул назад, то, что преследовало его, могло бы сбежать. Вместо этого Ули шел вперед, надеясь, что его преследователь станет храбрее.

Чем дальше он шел, тем заметнее все окружающее теряло краски. Поэтому он удивился, когда дошел до двух колонн по обеим сторонам тропы, и увидел двух черных волков с желтыми глазами, сидящих под ними. Волки встали и оглядели Ули, не поднимая загривков. Ули сперва хотел поприветствовать их, будучи чужим здесь, но слишком свежи были воспоминания о фальшивых воронах, и он посмотрел им в глаза, не опуская взгляд.

"Ни мужчина, ни женщина, ни волк и ни дух не пойдут по этой дороге, если они не ищут своей погибели", - одновременно проговорили волки. "Ты тоже пришел за этим?"

"Да, я ищу свою судьбу", - сказал волкам Ули. "Но я не собираюсь покоряться ей. Я иду по этой тропе, чтобы моя судьба догнала меня, чтобы мы сразились и узнали, кто из нас сильнее"

"Смелые слова", - сказали двое. "Возможно, эта дорога не для тебя. За этими вратами тебя не ожидает ничего, кроме бесславной гибели, но и тропа, ведущая обратно к землям, полным лунного света, не приведет тебя к твоей судьбе. То, что ты ищешь, лежит на третьем пути, что начинается здесь ". Ули огляделся. "Я не вижу третьего пути".

"Ты и не увидишь", - расхохотались волки, и их голоса прозвучали криками стервятника. "Когда-то мы сами прошли этой тропой, и мы с легкостью покажем тебе путь. Это будет честью для нас, Ули Сияющие Челюсти".

"Разве вы не должны стеречь эту тропу и предупреждать путников?"

"Тропа сама присмотрит за собой", - ответили они. "Мы ждали тебя".

Ули посмотрел на них, и на какой-то миг ему показалось, что их шкура стала серой, как у чистокровных детей Фенриса, но тут же отблеск пропал, уничтоженный чернотой меха, и в этот момент Ули понял, кто они.

"И раньше были хранители врат, отринувшие свои обязанности, и были падшие Фенрир ", - прорычал Ули.

Волки встали на задние лапы, перекинувшись в боевую форму. "Ты пропах кровью нашей семьи, Ули Сияющие Челюсти. Ты бросил раздробленные кости наших сестер на дороге и повесил тела наших братьев на их же дереве, и теперь ты поплатишься за это". В ответ Ули перекинулся тоже и прорычал вызов на бой.

Двое ударили одновременно. Может, они были братьями, а может просто научились дисциплине, но они отлично работали в паре. Когда Ули кидался на одного, тот резко отпрыгивал, а когти второго раздирали Ули спину. Вскоре из многих ран Ули текла кровь, хранители врат смеялись, и Ули понял, что так ему никогда не победить.

Тогда он прыгнул так далеко, как мог, и оставил их по одну сторону от себя. Когда они повернулись, чтобы преследовать его, Ули забежал за одну из колонн. Один из падших оборотней стал обегать колонну слева, другой справа, чтобы не дать Ули скрыться, и в этом была их ошибка. Ули не стал убегать, вместо этого он остановился и занялся тем волком, который был справа. К тому времени, как его брат полностью обогнул колонну, было слишком поздно - Ули разорвал ему горло. Увидев Ули над трупом брата, черный волк закричал и бросился на него, лязгая челюстями, с которых клочьями летела пена. Но теперь схватка была чистым безумием - падший вервольф против одного из детей Фенриса. Хранитель врат несколько раз задел Ули, но не достал ни до кости, ни до артерии, а затем Ули схватил его руками за челюсти и разорвал.

Когда все было кончено, Ули Сияющие Челюсти укрепил череп каждого оборотня на колонне, которую тот охранял,

и устремился дальше, и, хотя он по-прежнему не видел никого, то существо, что следовало за ним, казалось, приблизилось.

Раны Ули Сияющие Челюсти еще не зажили, когда он дошел до конца тропы. Мгла и тени сгустились еще сильнее и полностью скрыли луну. Это был не кромешный мрак, а сплошная дымка. Камни, мимо которых проходил Ули, были бесцветными: серыми их можно было назвать лишь потому, что никакое другое слово не подходило ближе. И единственным, что выделялось среди этой унылой бесцветности, был разрыв в ткани земли, в самой основе мира духов, пропасть, уходящая за горизонт, чернее, чем пустота между звездами. Ули Сияющие Челюсти стоял на краю провала, пролегшего через мир духов, и понимал, что достиг конца пути.

В Бездне сила обращается слабостью. В Бездне слабость и отчаяние набирают силу и способны победить даже храбрейшего из Гару. Здесь слабость Ули Сияющие Челюсти наверняка должна быть на пике силы, и если она собиралась проявить себя, она должна была сделать это. И в то время как Ули Сияющие Челюсти смотрел в черноту, что залегла внизу, в сердце мира духов, он услышал позади себя шаги, близкие, как рука друга. Он услышал дыхание, вырывающееся из невидимой глотки, и понял, что его слабость пришла за ним. И, хотя это было труднее всего, что ему когда-либо приходилось совершать, он выпрямился и обернулся, чтобы встретиться с ней лицом к лицу…

Перед ним предстал сам Великий Фенрис.

Ни в мире живых, ни в мире духов, ни в любом другом мире никогда не было и не будет волка столь огромного, столь сильного, столь ужасающего, как Великий Фенрис. Когда он распахивает пасть, чтобы пожрать своих врагов, всадник вместе с конем может въехать в его глотку, не склоняя головы. Его глаза полыхают желтым огнем новорожденных солнц, его шкура сера, как отчаяние, и настолько же тверже железа, насколько железо тверже стекла. Когда он обходит границы своих владений, его когти оставляют в прочнейшем камне борозды глубиной в средний палец человека. Когда Великий Фенрис изливает

небесам свой гнев, звезды трясутся и хнычут от ужаса. Он - Воплощенная Ярость, Первый Волк, тот, кто зубами ловит кометы и пожирает их кровоточащими. Вот кто предстал теперь перед Ули Сияющие Челюсти. Он заговорил леденящим душу голосом, чеканя каждое слово чудовищными челюстями.

"Зачем ты здесь, Ули Сияющие Челюсти?"

"О Великий Фенрис, я здесь потому, что я боюсь своей слабости. Я прошел через эти земли, разыскивая ее, чтобы дать ей выйти на мой след, а затем поймать ее и разорвать на части, чтобы вновь быть достойным тебя".

Великий Фенрис стоял неподвижно, но в горле его клокотал гром.

"Ты знаешь, что я способен за ложной силой узреть глубинные слабости?"

"Да, Великий Фенрис"

"Ты хочешь, чтобы я указал тебе, где гнездится твоя слабость?", - прогрохотал Великий Волк.

Ули задрожал от ужаса, но слова, которые он произнес, шли от самого сердца. "Да, хочу, Великий Фенрис"

Глаза Великого Фенриса полыхнули, его голова подалась вперед, и Ули ощутил в груди боль тысяч ран. Его ребра сломались, словно сухие ветки, и кровь хлынула из груди, орошая камни Бездны. Великий Фенрис воздел морду, влажную от крови Ули Сияющие Челюсти, и выплюнул что-то на землю. Хотя каждый нерв тела умолял Ули упасть и умереть, чтобы прекратить пытку болью, Ули остался стоять и посмотрел вниз, на свое собственное сердце.

"ВОТ где твоя слабость. Она таится в твоем сердце, и это слабость, которую я презираю. Это Сомнение, столь ослабляющий недостаток, что оно привело тебя искать МОЕГО суда, как будто можно предположить, что я назвал бы слабого своим сыном. Изъян твоего духа навлек позор на твою общину, на твою семью и на МЕНЯ". Даже в мутном свете Бездны зубы Великого Фенриса сияли

окровавленными клинками. "Что ты можешь сказать в свое оправдание, Ули Сияющие Челюсти?"

Хотя его сердце лежало перед ним на земле, а грудная клетка была разворочена, Ули нашел слова: "Я…я стыжусь себя, Великий Фенрис". Каждый вздох причинял новую боль, но Ули продолжал: "Я…я судил о себе… по меркам своих страхов…не по меркам стаи…и моего племени…я думал плохо о себе…а значит…и о тех…кто считал меня сильным…у меня…не хватило…должной гордости…я…не был…горд…тем…что я…Фенрир".

Великий Фенрис низко и глухо зарычал, и его глаза продолжали гореть яростным огнем, но он не обнажил клыки.

"Возьми свое сердце, Ули Сияющие Челюсти. Вкуси его. Познай себя".

И он развернулся и ушел, скрывшись в сумерках Бездны.

Теряя зрение, Ули слепо рухнул на землю, в теплую влагу собственной крови. Пальцы его сомкнулись на еще бьющемся сердце. Он поднес его ко рту и ощутил дурноту и одновременно голод от запаха крови. Он впился зубами в сердце и в три укуса съел его, и тогда силы вернулись к нему.

Ули вернулся к своим вечером в новолуние. Он склонился перед Ярлом и поведал ему рассказ о своем прошлом стыде и новообретенной гордости. Он повинился перед стаей за недоверие к ним, и те, громко возмущаясь, поколотили его, и он ушел от них, смеясь. Он вернулся домой к жене и не сказал ни слова, да и не нужны были слова. На груди Ули навсегда остался шрам, и он бы почувствовал себя опозоренным и обесчещенным, если бы тот исчез.

Ули Шрам-на-Сердце жил как истинный воин до конца своих дней, и принял лучшую смерть, которую только может желать Фенрир. В одной из его дочерей проявилась кровь Гару, и она стала хорошим Скальдом, гордостью своего народа. И когда она бродила среди Гару других племен, она с гордостью говорила, что ни один из

избранных Великим Фенрисом не может быть слаб, даже если он настолько глуп, чтобы думать иначе.

Глава 1. Голоса грома

В северных землях много легенд. Есть легенды о сотворении земли и неба, в которых повествуется о том, как отцы богов убили великана Имира и создали мир из его останков, есть легенды о созидании ныне живущего и пророчества о гибели созданного. Только религия, рожденная в пустыне, может представить гибель мира в огне, дождь раскаленной серы и ярость небес. В северных землях, холодных и блеклых, полгода лежащих под властью ночи, существование мира завершается вечным льдом, непроглядной тьмой и мертвящим холодом.

Но есть и другие легенды. Сквозь пучины времени в памяти людской живут легенды о богах и демонах, о людях и колдунах, саги о чудесах и славе, о горести и боли.

Люди говорят, что в начале начал, до мира людей и богов, в Великой Пустоте Гиннунгагап возник источник. Этот источник, Хвергелмир, образовал туманную дымку, которая в свой черед превратилась в морозный и мрачный мир Нильфхейм, который стал первичным остовом существования. Из источника Хвергелмир по Нильфхейму потекли одиннадцать рек, Эливагар. Время шло, воды Эливагар протекали по Нильфхейму и низвергались в северную часть Пустоты Гиннунгагап. Вода замерзала, образуя в Пустоте огромные пласты льда. Горячий воздух знойного выжженного мира Муспелль растопил часть льда, талая вода стала океаном, и, как считают люди Севера, так зародилась жизнь. Первым живым существом стал ледяной великан Имир, состоявший из снега и льда, и люди клянутся, что из его тела были созданы Ётун, бог и человек. Лишь Фенрир знают истину.

Хотя Фенрир почитается самым могучим племенем Гару, его история несколько озадачивает. Многие образованные Гару - homid недоумевают, как племя столь гордое и уверенное в себе может возводить свою родословную к величайшему врагу человечества, рожденному

полусобакой, потомком Ётунов, слуг Вирма, и еще похваляться этим. Но они не способны понять, что история Фенрир - нечто большее, чем человеческие сказки и верования. И, что гораздо более важно, сам Великий Фенрис - не просто образ из людского предания о волке, обреченном ждать в цепях до Рагнарека, чтобы убить Одина и быть убитым Видаром.

Слушайте же, волчата, лучших Скальдов общины, которые расскажут вам историю нашего народа.

Разговор о Фенрисе

(рассказано Кристером Голосом Фей, галлиардом Фенрир)

Внемлите мне, о дети. Мое имя Кристер Голос Фей, Скальд Фенрир, и сейчас я поведаю вам древнейшую историю Фенрир, величайшего и сильнейшего из шестнадцати племен Гару. Ибо мы - истинные Воины Гайи, защитники мира, и наши сказания не поведают о примирениях и подчинении сварливым богам, о нет, дети мои! Все началось так давно, что не осталось с тех времен никаких письменных свидетельств о том, как это было. Без сомнения вы слышали истории о том, как возник наш род, или как Мать Гайя создала Гару для защиты мира. Так вот, сейчас разговор пойдет не о Гару. Сейчас я буду говорить о Фенрир: это сказание о славе и силе, о чести и доблести, о приключениях и завоеваниях...о мучениях и скорби. Это - история нашего племени.

Времена легенд

Возможно, вы думаете, что Великий Фенрис - могущественный дух волка, покровитель нашего племени и слуга Матери Гайи, но это не так. Превозносимый Отец Волков есть не кто иной, как наш предок, прародитель нашего гордого племени. Он был одним из Первых, шестнадцати оборотней волков, созданных Гайей для защиты своих созданий, чтобы вести войну против сил бессмысленного Хаоса и Разрушения, и уничтожить Вирма

и его слуг. Я вижу блеск любопытства в глазах и умное выражение на лицах некоторых из вас. Несомненно, вы уже слышали эту историю несколько раз в различных формах. Но известно ли вам, что то, что я рассказываю сейчас, передается из поколения в поколение лучшими Скальдами племени? Ежели у вас есть сомнения в достоверности этой истории или же остроумные вопросы к деталям, возможно, как-нибудь после ритуала инициации мы встретимся с вами и сравним сказания. А пока сидите тихо и не мешайте мне говорить, иначе мой гнев будет ужасен!

Фенрис: волк или оборотень?

По очевидным причинам среди Фенрир нет единого мнения о том, был ли Фенрис Гару или "просто" величайшим волком-прародителем племени. У Фенрир, как и у других племен, существует не одна легенда о возникновении племени, но история о Великом Фенрисе как первом из племени встречается наиболее часто. Для некоторых это наиболее понятное объяснение; другие считают, что это принижает Фенриса, делая его излишне похожим на его детей, более понятным для них. Это камень преткновения между некоторыми Фенрир, но разногласие не дотягивает до уровня ереси. Тем не менее, так как Фенрир известны тем, что подкрепляют свое мнение физическими аргументами, вопрос вызвал достаточное количество поединков. Казалось бы, самое простое решение - спросить у самого Великого Фенриса, но ни один самый могучий теург никогда этого не делал. С одной стороны, столь могучие духи обычно включают в себя несколько ипостасей. Фенрис может быть одновременно тотемом войны и предком-Гару, так же как крыса - одновременно тотем войны, богиня плодородия, дух болезней и дух выживания. Если он - и тот, и другой, зачем спрашивать его о том, кто он из них? С другой стороны, как племенной тотем и Инкарна, Великий Фенрис гораздо более могущественен, чем в те времена, когда он свободно бродил по земле, и спрашивать его о его "слабом"

я может быть оскорбительным. И, наконец, большинство старейших теургов Фенрир получили свой высокий ранг, концентрируясь на конкретных проблемах; загадки генеалогии могут быть интересными, но если уж теургу пришлось просить совета у самого Фенриса, глупо спрашивать его о чем-то тривиальном. В любом случае, если бы это действительно имело значение, Фенрис бы сам прояснил этот вопрос давным-давно.

О человеке и волке

Великий Фенрис жил ради охоты, боя и служения Гайе; это был его долг перед лицом Матери. Ни один Гару не был столь полон ярости, как Фенрис, и ни один из тех, кто жил после, не был столь славен. Он был сильнейшим бойцом Первой Стаи и никто не мог оспорить его лидерство в боях с Ётуном Вирмом. Он сражался с невероятной свирепостью, невообразимым умением и с силой, столь же легендарной, как само его имя. В те времена другие Гару Первой Стаи признавали его своим вожаком; лишь гораздо позже Серебряные Клыки стали лидерами нашей нации. Во многих битвах против растущей силы Вирма участвовала Первая Стая, и многие из них порождали новых Гару, чтобы те сражались с ними бок о бок, но не Великий Фенрис. В то время как другие Гару Первой Стаи выбирали себе каких угодно женщин ради удовольствия, Великий Фенрис, хотя и вольный выбрать любую человеческую женщину и любую самку волков, чувствовал, что нет еще подруги, достойной его. Его сердцу были дороги сила и честь, и он видел, что люди, которых он защищал, слабы и хилы, а волки слишком хитры и бесчестны. Он искал подругу, сильную духом и телом и чистую сердцем, так пылающую огнем небес, что он узнал бы ее из сотен.

Много лет провел Великий Фенрис в одиночестве, оттачивая свое мастерство и копя силу, пока другие Гару неразборчиво увеличивали число своих потомков. Он почти потерял надежду найти подругу, любимую, и посвятил все свое время и силы совершенствованию тела и духа в мастерстве боя. Его сердце изнывало, но рассудок не обращал внимания на боль, что росла в груди, ибо он знал, что тоска и жажда любви могут сделать его слабым и

достойным жалости. Фенрис решил не беспокоиться о боли, забыть о ней и принять тот факт, что навсегда останется одинок. Но час настал, и в одной из самых славных битв против Ётунов Великий Фенрис мельком узрел необычайной красоты девушку, ведущую бойцов в атаку на фланг врага. Среди сотен соплеменников она сияла подобно звезде, сражаясь с невиданной доселе яростью. Ее стан изгибался, словно гибкий ствол молодого деревца, когда она вздымала тяжелый двусторонний топор, но ее сильные руки удерживали его с твердостью камня. Взмахами топора она повергала на землю толпы чудовищ, грива длинных сияющих волос танцевала на ветрах битвы, а свечение ее нежной кожи не было похоже ни на что, видимое Фенрисом раньше. Он почти позабыл о бое и чуть было не был ранен копейщиком Ётунов, но собрался с мыслями и убил врага. После этого он потерял девушку из виду и не видел ее больше в тот день. Неделями Великий Фенрис угрюмо рыскал в образе волка, отчаянно ища эту девушку. Он должен был проверить ее; если бы она оказалась столь же благородной, сколь прекрасной, она была бы той, кого он искал всю жизнь. Четыре долгих года он провел в поиске, прежде чем обнаружил ее родину. В те времена большинство людей жили в центре мира, но Фенрису пришлось уйти далеко от колыбели человечества, почти к самому краю мира. Он пришел в ледяные просторы Севера, где снег покрывает землю круглый год и свирепствуют жестокие холодные ветра. И там он нашел ее, королеву народа, который мы помним под именем Ванов. Он был удостоен приема и, склонившись перед ней, воздал ей хвалу и молил о любви, и просил ее стать его супругой. Королева Сигун была очарована столь могучим воином, но сказала, что она помолвлена с другим великим бойцом, властвующим над ее народом. Великий Фенрис был в ярости и заявил, что выйдет на бой с этим властителем за любовь Сигун. Королева изъявила согласие выйти замуж за победителя, если властитель примет вызов. Посланцы принесли слово согласия, и слуги начали подготовку к поединку. В первое мгновение Фенрис был ошеломлен, ведь противником, которому он бросил вызов, оказался древний ледяной великан. Но Великий Фенрис призвал на помощь всю свою силу, храбрость и смекалку, и сошелся с великаном не на жизнь, а на смерть. Долгим и трудным был бой,

тяжелейший из поединков, в которых когда-либо сражался Фенрис, но не зря носил наш предок звание величайшего из живущих воинов. В конце концов он свернул шею великану, хотя даже его мощные лапы не могли обхватить ее полностью. Но цена победы была высока, и Фенрис упал без сознания на труп поверженного врага.

Очнувшись, он обнаружил, что сама Сигун ухаживает за ним. Сперва это рассердило его, ибо он не желал, чтобы с ним нянчились, как с каким-то человеческим детенышем. Сигун ответила, что он спас ее от жизни в супружестве с жестоким великаном, внушавшим ей отвращение, и что его мощь и непревзойденные боевые умения покорили ее сердце, и она полюбила его. Даже после этого Великий Фенрис устроил Сигун три испытания, и их до сих пор проводят наши старейшины для ищущих известности, и лишь для того, чтобы избрать тех немногих, кто поведет наше племя. Он должен был убедиться, что она воистину достойна его. И, как и предполагал Фенрис со дня встречи, она была более чем достойна. Сигун была само совершенство. Возрадовалось сердце Фенриса, ибо он нашел супругу. Много лет прожил Великий Фенрис со своей любимой, прежде чем вернуться к своим братьям и сестрам Первой Стаи, и с ним пришли три его сына: Рабъорн, Гарм и Фроде. Каждый из них был необычайно талантлив: Рабъорн унаследовал военные таланты отца, Гарм был непревзойденным скальдом, а Фроде был мудрейшим и справедливейшим. Так продолжился род Фенриса, и три его сына обладали тремя качествами настоящего воина: силой, понятием о чести и поэтическим даром. Что значит "зачем воину поэтический дар?!". Чтобы слагать саги о деяниях нашего племени, бестолковый щенок!

Ётуны

Кто же они, печально известные создания, которых мы помним как отродье гигантов и искаженных чудовищ? По правде говоря, люди не знают точно. Они просто не помнят. Фенрир же, наоборот, никогда не забудут.

"Ётуны были подземным народом, чьим домом служили горные норы. О них говорили как о созданиях Хаоса,

принимающих разные формы и размеры, жестокосердных, готовых сожрать все, что способны прожевать их зубы. Они часто спускались с гор, совершая набеги на деревни и похищая женщин, и они воевали с Асами. Не все Ётуны были уродливы: некоторые, прекрасные лицом, владели способностью очаровывать других. Раньше жили и до сих пор живут люди с кровью Ётунов, полукровки вроде Локи Бродяшего-По-Небу. Но ни одному Фенрир никогда не позволяли жить с кровью Ётунов, текущей в венах. Когда мы впервые пришли в земли Севера, мы выяснили, что Ётуны уже мигрировали туда, ведь Великий Фенрис разгромил их проклятый Утгард. Они поселились в горах, разделяющих западное и восточное побережье Скандинавского полуострова, и те горы навсегда получили имя Ётунхейм. Неизвестно, как Ётуны связаны с Вирмом. Легенды называют их Воинством Хаоса, что парадоксально, учитывая, что Вирм не является хаотическим аспектом Триады. Тем не менее, они предавались бессмысленной жестокости и разрушениям и несли беспорядок во имя Вирма и часто носили символы Отца Разложения. Скальды Фианна говорят, что Ётуны пробрались и на их острова, хотя там их называли другим именем, которое вы наверняка узнаете - Фомориане. Есть некая связь между отродьями Вирма, которых мы зовем Фомори, и Ётунами, но вот какова она….Этот секрет надежно укрыт, и только Тьма знает это наверняка.

Некоторые из нас считали Ётунов частью Творения в той же мере, что птиц и растения, так как, невзирая на их разрушительный образ жизни, они хотя бы инстинктивно понимали необходимость поддерживать равновесие в природе между разрушением и созиданием. У некоторых из них существовали даже намеки на честь! Возможно, поэтому наш народ не попытался уничтожить их сразу. Более чем вероятно, что они были потомками изначальных тварей Вирма, но наши предки позволили им жить. Наша первая крупная ошибка, которую мы больше не повторим.

Стефан Трубящий-В-Рог-Яллархорн, Галлиард Фенрир ".

Импергиум

Итак, Фенрис и его сыновья вернулись к Первой Стае и их потомкам, и сыновья и дочери Фенриса порождали новых отпрысков, и так Фенрир стали племенем. К тому времени люди стали селиться все на новых территориях, которые должны были охранять Гару. Мир менялся, я имею в виду, не только социально, но и географически. Это позволило людям путешествовать прочь от колыбели человечества, осваивая и заселяя новые земли. Это затрудняло задачу Гару охранять их, ведь на окраинах мира было множество опасностей, принимающих разные формы и обличия. Итак, я думаю, вы уже слышали об Импергиуме? Нет? Это было правление Гару, созданное для того, чтобы охранять людей как от внешних опасностей, так и от них самих. Чтобы осуществить это, мы принудили людей вернуться в свои селения и стали их господами. Среди всех народов мы свободно выбирали лучших представителей, и те стали племенными стадами, откуда брались супруги Гару; мы убивали тех, кто противился нам, и обращали в рабство остальных. Вот что я вам скажу: Гару других племен могут утверждать обратное, но Фенрир не сразу поддержали Импергиум. Как наш отец, мы верили, что супруг должен быть достойным и равным тебе; другие Гару могут измышлять набеги наших предков на человеческие поселения ради резни и насилия, но это бессмысленный разговор. Не говоря уже о том, что такие разговоры открывают наши сердца Врагу, ни один Фенрир не пожелает, чтобы его сыновей растила жертва. Истиный Фенрир желает, чтобы его сыновей воспитала его супруга, хозяйка его дома, госпожа его сердца. Конечно, поскольку наши требования были столь высоки, мы были не столь многочисленны, как другие племена. Да, каждый из нас стоил двух Гару одного с ним ранга, но так уж сложилось.

Итак. Другие племена провозгласили Импергиум, чтобы поддерживать и контролировать свой будущий кинфолк. Конечно, несправедливо будет только обвинять других; раз мы смотрели на это сквозь пальцы, мы получали те же преимущества, что и другие. Фенрир, как и другие, злоупотребляли властью, и вы видите, как из-за этого

изменился мир. В отместку за шрамы, нанесенные нами, люди оставляют шрамы на теле Матери. Но сейчас нет больше времени для взаимных обвинений и печали - сейчас есть только битва со злом, которое породили деяния наших предков.

Война Ярости

Еще одна черная страница в истории нашего народа - Война Ярости. Если вы не слышали о ней, это была война против других Фера, других оборотней. Гару не единственные, или не были в свое время единственными Меняющими Форму детьми Матери. Сейчас мало кто выжил из остальных Фера. Одной из причин этого, опуская тот факт, что они были намного слабее нас, стало то, что они не были согласны с тем, что Гару предназначены управлять ими. Мы - Защитники Гайи, Ее безопасность в наших руках, и нам требовалась абсолютная лояльность, чтобы достойно защищать ее. Фера отказались подчиняться нам и постоянно что-то замышляли за нашей спиной, Гайя знает зачем. Разумеется, это разгневало нас, и хотя у нас, возможно, и не было права требовать подчинения, мы решили пойти на это. Необходимо отметить, что они могли ответить нам иначе, но в своей надменности и желании управлять всем и вся они выбрали противостояние. Война стала необходимостью. Разумеется, мы были сильнейшими и порвали их в клочья. Мы прикончили столько Фера, что до сих пор не знаем, сколько их было. Конечно, и наши ряды изрядно поредели, но это не могло сравниться с тем, что мы сотворили. Мы можем только склонить головы от стыда за худшее из деяний наших предков и надеяться, что выжившие Фера сделают то же. Несправедливо говорить, что виноваты лишь мы, и несправедливо вдвойне утверждать, что мы безвинны. Не было чести в том, чтобы уничтожать своих союзников. Это ослабило нас в борьбе с Вирмом, вот почему он стал столь силен сегодня - потому что они не последовали за нами, а мы выбрали неверный способ заставить их подчиниться.

Завоевание Севера

Вы думаете, что большие каэрны Европы и Америки внушительны и сильны? Они ничто, меньше чем ничто по

сравнению с Хеймхаллой. Это величественное место, откуда вели врата в Умбру, располагалось в горной долине, среди гор, отделяющих Европу от Азии. Великий Фенрис привел свой народ от центра обитаемых земель в северные края снега и льда, где некогда прославляли Сигун, его любовь, а теперь правили Ётуны. Там он обнаружил, что Ётуны уничтожили королевство его супруги, и достойно отомстил им. Он разгромил королевство Ётунов Утгард и рассеял их войска, и в ознаменование победы создал огромную каэрну, названную Хеймхаллой, что стала домом нашего племени.

Хеймхалла - величайшая из каэрн, истинно достойная звания каэрны войны. Она была столь скрыта и столь защищена, что даже сам Локи Бродящий-По-Небу не мог обнаружить ее. В те дни она принимала под своим кровом все племя; не только потомков Тарджея Крепкая Власть или Оръяна Громящего Готов или другого прославленного Гару, но каждого из нас. Хеймхалла была нашим домом, вотчиной нашего племени. Немало искателей приключений отправлялись в путь в надежде найти эту древнюю цитадель, но до сих пор никому это не удавалось. Одна только концентрация энергии духов должна была бы позволить легко найти ее, но увы! Некоторые вервольфы утверждают, что Хеймхалла никогда не была ничем большим, чем миф, легенда, не имеющая воплощения; но если вам доведется побывать на Великом Собрании Племени в Упсале и вы почувствуете, как на церемонии открытия дух Великого Фенриса осеняет своим присутствием любого Фенрир, будь он из Монреаля, Барселоны или Копенгагена, вы познаете истину. Когда мы все как один воздаем хвалу Фенрису, она нисходит к нам.

Увы, Хеймхалла пала под натиском злейшего врага Фенриса. На Севере его называли Одином, на Юге Вотаном. Он был одним из Асов, богов Севера, о которых великий человеческий скальд Снорри Стурлусон говорил, что они пришли из Азии. Любопытное сходство, ибо наш народ тоже пришел из Африки в Сибирь через Азию. После падения Хеймхаллы Великий Фенрис большую часть времени находился в отражении Хеймхаллы в мире духов, но Гайя часто призывала его для тайных рейдов в глубины Умбры. Он часто уходил на годы, иногда позволяя

славнейшим воинам присоединиться к нему, и они возвращались к нам с новостями и приказами. После того, как, пытаясь захватить и уничтожить Одина, Фенрис исчез в Умбре, наш народ откочевал к западу, в современную Скандинавию, более ласковую, хотя нам больше подходит суровый климат. Эта гористая земля была покрыта густыми лесами, и мы сочли эти земли нашим новым домом.

Гибель Хеймхаллы

Значит, ты хочешь услышать о гибели Хеймхаллы? Так слушай же.

Не один Скальд воспел деяния Великого Фенриса. Он был не просто первым воителем; он был величайшим воителем. Все остальные герои прошлых и нынешних времен – лишь бледные тени его мощи. Немало врагов было у Великого Волка, но никто не мог победить его в честном бою ни один на один, ни объединившись, ибо не было на свете силы, способной сокрушить Великого Фенриса и его детей – сильнейшее воинство этого мира.

Но и злейшие враги Фенриса были очень сильны. Наиболее могущественными среди них были Одноглазый Один, Великий Плут Локи и главарь Ётунов Утгард-Локи. Один был повелителем Вальхаллы и воевал с Утгард-Локи и его людьми. Локи, при всей своей бесчестности, был живым воплощением Рагабаша и постоянно стравливал обе стороны между собой, играя на слабостях врагов и союзников. Он был аморальным до мозга костей и мечтал о временах, когда будет управлять сильными и мудрыми, как марионетками. Вожак должен править стиснутым кулаком, а не легкими движениями пальцев. Локи был кровным братом Одина и родичем Утгард-Локи, поэтому был принят в обоих лагерях, но его никогда не допускали в Хеймхаллу, ибо его нечестивые поступки вызвали гнев Фенрир. В своей крепости на Вершине Погоды всего в дневном переходе от Хеймхаллы он плел паутину лжи и обмана, мечтая как отомстить Фенрису и его потомкам, так и получить власть над Вальхаллой и Утгардом. Хотя основная мощь Утгарда была сокрушена, подданные Утгард-Локи были рассеяны по свету, и, будучи объединенными, могли собрать целые орды Ётунов на погибель миру.

Итак, Локи поспешил к своему кровному брату, Одину из Асов, и попросил об аудиенции. Локи поведал ему лживые слухи о том, что Фенрир планируют завоевать Асгард и Утгард одновременно. Людские легенды утверждают, что Один отдал свою память и мысли двум воронам, Хугину и Мунину. Саги наши Скальдов гласят, что Один хранил свой рассудок и воспоминания раздельно, чтобы, будучи убитым, мочь возродиться в новом теле. У него действительно были фамильяры, и эти птицы (если их можно считать птицами) летали по всему свету и все, что узнавали, передавали своему хозяину. Один удивился, что не видел даже намеков на вторжение Фенрир, но Локи, пользуясь колдовскими трюками, соткал из воздуха картину того, как Фенрис со своими детьми обсуждал нападение. Разумеется, это была лживая иллюзия, но Один поверил и исполнился гневом. Он подскочил на троне и так ударил кулаком по подлокотнику, что от него откололся огромный кусок камня, который упал вниз и убил одного из его слуг. Он прошел по своим древним покоям, а за ним по пятам следовал лживый Локи. Один созвал храбрейших бойцов и приказал выступать на Хеймхаллу, чтобы напасть на Фенрир, пока те сражаются с Ётунами.

Эту часть плана легко было выполнить; Фенрир и Ётуны воевали всегда, ведь они были тварями Вирма, а мы – служителями Гайи. Так что Одину не пришлось долго ждать момента, когда войско Фенрир ушло на войну к границам Утгарда. То была славная битва, и немало потомков Волка упрочили в ней свою славу.

Но тем временем войска Одина осадили Хеймхаллу. Защитники держались крепко, но все же не устояли. Вот как это случилось.

Стражами Каэрны были двое могучих Гару – Фрека и Гер. Им не позволили присоединиться к войску Фенрир, чтобы идти против Ётунов, и они сочли это несправедливым и унизительным – и это стало их падением. Даже самый ожесточенный воин должен знать: иногда приходится стоять на страже, вместо того, чтобы сражаться, и это не менее важно и почетно.

Так вот, к Стражам Каэрны прибыл посол из лагеря Одина, и был с ними учтив и предупредителен. Он говорил, что Фенрис нанес им оскорбление, не взяв в битву, и просил присоединиться к силам Одина. Надо сказать, что сперва они и слушать его не хотели, но этим послом был Локи. Фрека и Гер знали, что за измену положена смерть, но даже лучшим из лучших непросто устоять перед чарами Локи.

Так и случилось, что Фрека и Гер перешли на сторону Одина, и войска Вальхаллы ворвались в крепость, убивая кинфолк Фенрир. Супруга Великого Фенриса, Сигун, убила больше нападающих, чем все остальные, вместе взятые, но пала жертвой колдовских чар Одина. В конце концов, при всей своей трусости он был богом войны. С тех пор Один стал заклятым врагом Фенриса. Нападавшие стали искать Сердце Каэрны, но оно было хорошо скрыто. Тем временем, хаос и разрушение, творящиеся вокруг, заставили всю гору обрушиться, погребая под собой многих из войска Одина. Так сама Земля насыпала погребальный курган над Хеймхаллой.

Велика была печаль Фенрир и нашего предка, и он поклялся, что будет идти за Одином до Рагнарека – Апокалипсиса – и сожрет его живьем за этот гнусный поступок.

Коготь чертит по материку

После гибели нашего общего дома мы расселились по всей европейской части континента. С нами шли кочевые германские племена, составлявшие большинство нашего кинфолка. Или же можно сказать, что мы путешествовали с ними: невелика разница. Мы захватывали новые территории и удерживали их. Суровый Север Скандинавии всегда был почти полностью нашим, главным образом потому, что ни одно племя Гару не было больше столь выносливым и целеустремленным, чтобы назвать подобное место домом. Хочешь знать, почему другие думают, что наша родина – Скандинавия? Да потому что не родилась еще такая сила – ни смертный, ни вервольф, ни Фера, ни проклятая тварь Вирма – которая бы сумела отвоевать у нас хотя бы тоненькую полоску той земли.

Немало людских племен поселилось там вместе с нами; мы не Красные Когти и не считаем единственно правильным спариваться только с волками. Им пришлось немало трудиться, чтобы выжить в суровых краях, но почва там была плодородной, только что освободившейся ото льда. Наши предки позволили им сделать так, что земля кормила их лучше, чем могла бы; возможно, это было упущение, так как дало некоторую силу Виверу. Но нам понадобился не один десяток лет, чтобы понять, к чему это привело.

Вместе мы основывали могущественные каэрны и вокруг них вырастали многочисленные общины. Самыми известными среди них были Община Ночи Зимы Фимбул в Упсале, нынешнее сердце нашего племени, и Община Кровавого Кулака в Шварцвальде, там, где сам Великий Фенрис провел последние дни на земле, прежде чем исчезнуть в Умбре. С тех пор многие из старинных владений Фенрир были потеряны, и многие новые основаны, но Община Кровавого Кулака продолжает существовать, хотя и в осаде.

Германские племена

Перед вами не урок истории и не трактат о германских племенах. Тем не менее, стоит подчеркнуть некоторые моменты человеческой истории. Самое распространенное заблуждение тесно ассоциирует Фенрир с северными германскими племенами, которые обитали в Скандинавии. Но более правильно будет связать Фенрир с германцами в широком смысле этого слова, а не с одной веточкой огромного дерева. Племена германцев мигрировали в Европу около девяти тысяч лет назад, в конце последнего ледникового периода, вместе со стражами из Фенрир и их кинфолка. Когда лед стал отступать с земель Скандинавии, открылись плодородные земли, полные дичи и рыбы, и когда искусство земледелия достигло кочевых племен, они стали селиться на Скандинавском полуострове, на побережье Балтийского моря, на месте современной Дании и Северной Германии. Жизненно важно отметить, что, так как Фенрир не обязательно связаны с каждым племенем германцев, нет необходимости рассказывать обо всех племенах и их истории. Чтобы избежать необходимости

поименно перечислять все племена в каждый исторический момент, мы и называем их просто германцами. Разумеется, в современном мире Фенрир уже не привязаны к определенной этнической группе.

Причина, по которой мы приводим эти рассуждения, заключается в том, что мы хотим объяснить, что Фенрир – не просто «Викинги-оборотни», а также в том, что углубление в историю народов, о которой мы так мало знаем – неблагодарное дело. Их просто чересчур много. Древние германцы стали предками большинства наций современной Европы: и немцев, и французов, и испанцев, и чехов. Когда германские племена стали переселяться на юг, они разделились на северных, восточных и западных германцев. Дальнейшее разделение породило множество племен, общим для которых оставался пантеон богов, лучше всего известный по северной мифологии, хотя имена менялись в связи с расхождением языков [Один-Вотан, Тор-Донар, Тюр-Тиу, Фрейр-Фрикко].

Если Вы - студент исторического факультета и не нашли в этой книге упоминаний о вашем любимом германском племени, не расстраивайтесь. Может быть, Фенрир никогда не избирали супругов из их числа, может быть, просто не озаботились оставить об этом упоминание. Скорее всего, они не утруждали себя записыванием всех имен своих человеческих родичей; во всяком случае, не больше, чем тщательным составлением уходящего в глубь веков генеалогического древа своего волчьего кинфолка. Это действительно не настолько важный момент для судеб мира.

Легенды Людей

Где бы мы ни проходили, мы оставляли там свой след; люди, живущие бок о бок с нами, краем уха услышали историю-другую, и так родилась религия. К сожалению, большая часть правды была потеряна при пересказе, и ты

уже мог это заметить, если знаешь людские легенды. Подумать только, они верили, что лживый Локи был отцом Великого Фенриса! ХА! Стала бы Мать Гайя делить ложе с такой гадиной! Может, люди думали, что волки – зло и поэтому просто должны происходить от Локи? Не знаю. Если бы люди придерживались правды, мир не был бы в таком плачевном состоянии, как теперь.

То, о чем я хочу рассказать тебе сейчас, широко известно в людской истории. Человеческой хронист Снорри повествует, что Один явился из своего королевства на Востоке, оставив своих братьев, Вилли и Ве, править в Асгарде. Он привел с собой множество людей, и они захватили земли саксов, север Германии, и даже дошли до Скифии. Он оставил своих сыновей править этими королевствами, а сам отправился на север, и на острове у берегов Дании он выстроил замок. Один заслал шпионов в Швецию и заключил союз с Ётунами. Неизвестно, знал ли он, что мы уже живем там, но если знал, то вряд ли он был таким мудрым, как о нем говорят.

Одно остается несомненным: за тысячи лет, которые он скрывался, Один стал невероятно силен. Он мог заставить землю разверзнуться, мог вдохнуть жизнь в разложившийся труп висельника и изменять живых и мертвых. Он скопил множество земных богатств, и за ним следовали двенадцать последователей, бывших вождей, которых он учил своему мастерству. Как гласят легенды, за свое знание он расплатился потерей глаза, и стал бессмертен, так, что мог вернуться, даже будучи убит. Он захватил немало земель и постоянно жаждал новых знаний и могущества.

Когда Совет Племени в Упсале получил весть о его возвращении, мы немедленно начали действовать. Сперва мы попытались дозваться до Великого Фенриса, который блуждал где-то в мире духов. В то же время мы разгромили королевство Одина в землях саксов. Тогда лучшей стаей среди Фенрир были Сыны Великого Фенриса; пусть название не вводит вас в заблуждение, среди них были не только мужчины. Они обрушили стены каменной цитадели слитным ударом своих кулаков, и, когда содрогнулась земля, оставшиеся защитники бежали прочь

как трусы, какими и были. Затем Сыны Великого Фенриса установили на тех землях наше правление и вернулись в Упсалу, а тем временем другие Фенрир выдержали кровавый бой с силами Одина в Скифии. То был славный бой, и многие из Фенрир доказали, что достойны носить это имя.

Вернувшийся из странствий Один был в ярости и немедленно обрушился на Общину Ночи Зимы Фимбул. Орды живых мертвецов и колдунов приплыли из-за моря на огромном корабле Скибландир, и сам Один вел их в бой верхом на Слейпнире, порожденном магией чудовище в образе восьминогого коня. Битва, что разразилась той ночью, не знала себе равных, и не счесть сказаний о великих воинах, что приняли достойную смерть от рук могучих врагов. Один Довольный-Войной был известен тем, что никогда не проигрывал битв, и многие верили, что ему помогают высшие силы. Ни один смертный не был столь силен, как он. Но Один не ожидал столкнуться со всем племенем Фенрир, когда мы пылали жаждой мести за наших отцов.

Как я уже сказал, невозможно было победить армию Одина в бою. Мы убивали их, а он возвращал их к жизни, а затем он призвал своих союзников из мира духов: отвратительных чудовищ и людей из его собственной Реальности. Мы также воззвали к стражам и дружественным духам, и даже осмелились просить поддержки самого Великого Фенриса.

Невозможно описать словами то, что произошло дальше. Сыны Великого Фенриса, наши властители, слились воедино и физически преобразовались в подобие Великого Волка. Они стали огромным могучим зверем, каким был наш предок, и, ведомые его бессмертным духом, двинулись к Одину. Трусливый бог войны попытался убежать, но они настигли его и швырнули на землю. Тогда Один воззвал ко всей своей силе, вытягивая энергию из самой земли, и поднялся, окруженный ореолом силы и мощи. Долгим и ожесточенным был ***хольмганг*** между ними, но наконец Сыны Фенриса провыли вой победы над безжизненным телом Одина. Мы сожгли его труп, чтобы он не воскрес, и тогда Те-Кто-Были-Одним разделились и вновь стали

самими собой. Но они сполна заплатили цену победы, и некоторые из них погибли от ядовитых ран, которые невозможно было исцелить.

Имена павших повторяются в веках. Это были Аэгир Скорый-На-Гнев, homid Моди, Вендель Мудрость-Многих, homid Форсети, Това Смерть-Ётунам, lupus Моди и Торд Рогатый-Скальд-С-Голосом-Гайи, метис Скальд. Пусть же славятся павшие, ибо они были истинными воинами и едины с Великим Фенрисом. Слава Сынам Великого Фенриса!

Войско Одина рассеялось в страхе, когда исчезла воля, направляющая их, и никогда больше они не становились сильны. Но наследие Одина жило среди людей, которые почитали его и его сыновей как богов. Мы бы не потерпели этого, но нем нужно было скрываться от глаз людей, а это был неплохой миф, чтобы поддерживать Завесу.

Из множества бойцов, показавших себя лучше всего в битве при Упсале, стоит сказать о юном волке Беовульфе, который стал Ярлом земель саксов. Может быть, ты слышал людскую историю о герое Беовульфе, что победит чудовищного Гренделя, или другие саги о нем. Не знаю, правда ли это, но был среди Фенрир Ярл Беовульф, и был он великим бойцом. Еще одним знаменитым героем той битвы стала Брунгильда Крылья-Бешенства, вожак целиком женской стаи Валькирий, или Несущих-Смерть. Позднее они ушли с остготами в Восточную Европу и правили нашим племенем в тех землях, пока не исчезли со страниц наших хроник. Очень жаль; они были одними из лучших и знаменитейших наших воинов. Однажды я слышал обрывок легенды о том, что они присоединились к Черным Фуриям. Неизвестно, так ли это, но это может объяснить, как Черные Фурии стали такими свирепыми бойцами: стая Валькирий была почти столь же сильна и известна, как Сыны Великого Фенриса.

Римские завоевания

Рассказано Маркусом Серебряная-Грива, Галлиардом Фенрир

Римская Империя! Сборище продажных трусливых подонков! Это их следует винить в том, что стало сегодня с миром, что деньги и политика заняли столько места в умах людей. Плюю на их могилы! А Серебряные Клыки и эти проклятые Стражи Городов, которые сейчас называют себя Ходящими По Стеклу, поддерживали их.

Наш кинфолк среди вандалов и вестготов натолкнулся на римлян, когда откочевал к югу. У них были эти военные машины и усовершенствованное оружие, но сами они были нам не ровня. Мы не признавали их и доказали это, разграбив сам Рим. Это невероятно разгневало Серебряных Клыков, а мы вдоволь посмеялись.

В наказание они попытались подчинить себе наш кинфолк. Им удалось одурачить племя кинфолка и бывших с ними Фенрир, называвшихся черусками, и те стали помогать им. Но Ротагар Герман Бегущий-Быстро обвел римлян вокруг пальца и наконец встретился с этими черусками в лесу Тевтобург. Он преподал им ценный урок о том, почему нельзя переходить на стороны врага. Они осознали свою вину и спросили, что они могут сделать, чтобы постараться загладить ее. Герман взял всех их волчат, не прошедших еще Ритуал Инициации, и отправил вместе с кинфолком против римлян. Тогда были уничтожены три легиона, что ознаменовало начало восстания германцев против власти Рима. Герман Бегущий-Быстро был известен римлянам под именем Арминиуса и заслужил звание врага империи, чем очень гордился.

В третьем веке нашего времени римляне предложили многим германским племенам поселиться в пределах Империи в обмен на их службу в римских легионах. Тем не менее, многие племена, в том числе кинфолк Фенрир, приняли это предложение, и это привело к первому расколу в рядах Фенрир. Многие сочли это тонким замыслом Серебряных Клыков, направленным на то, чтобы разделить и ослабить нас. Они надеялись, что смогут заставить нас сражаться друг против друга. Некоторые

Фенрир стали служить начальниками больших отрядов на западных границах империи, и в те времена костяк римской армии состоял из германцев. Тем не менее, не все пошло так, как планировали Серебряные Клыки, и им не удалость предотвратить несколько захватов Рима.

Распространение Племени

Кто они были, дикие племена, пронесшиеся вихрем через всю Европу на своих маленьких крепконогих лошадках? В 372 году гунны перешли Волгу и захватили и поработили остготов. Наше племя видело опасность, которой были эти безумцы, гонимые Вирмом, и когда Серебряные Клыки попросили нас помочь в борьбе с ними, мы согласились. Часть Фенрир жила среди вестготов, которые перешли Дунай и жили в пределах Империи как союзники, но римляне смотрели на нас свысока и не считались с нашим кинфолком. Это была лишь вершина айсберга. Серебряные Клыки и эти одомашненные волки – Стражи Городов – зашли слишком далеко. Пора было показать им, из чего слеплены истинные сыновья и дочери Фенриса. Мы поднялись в буйстве и уничтожали римские легионы, где только находили.

Император Валенсий пытался остановить нас, и его преемник обнаружил его голову насаженной на копье, а его армию вырезанной. Битва при Адрианополе развеяла миф о нерушимости римской империи и породила полтора столетия хаоса в империи.

Аларик, великий кинфолк Фенрир, принял командование над вестготами в Европе и в 410 году разграбил Рим. Империя попыталась откупиться и отдала ему Галлию (современную Францию), и Аларик принял ее, но в то же время захватил еще и Испанию, а обескровленный Рим не осмелился протестовать. Нападения Аларика на Италию были большим, чем просто грабежи: спасаясь от него, римляне собрали все свои силы в Италии, без всякой пользы, и в результате германцы просто игнорировали неохраняемые границы. Наш кинфолк и их соплеменники буквально населили континент, и римляне так и не смогли ничего с этим поделать.

Для нашего племени наиболее значимыми изменениями в составе населения Европы был приход франков в Галлию и завоевание англами, саксами и ютами Британии. Вандалы мигрировали через Галлию в Испанию и попытались поселиться в Африке, а бургунды обосновались в долине Роны. И всюду, куда шли эти племена, мы шли вместе с ними, и видели то, что видели они.

Африка

Некий римский военачальник Бонифаций заключил договор с вождем Фенрир Бадериком и его братьями, вандалами Гюнтериком и Гайзериком, о том, чтобы основать новую колонию на побережье Африки. Братья собрали всех вандалов, кого смогли, и организовали огромную морскую экспедицию. Более 80 тысяч человек отправились в плавание, а с ними изрядное количество Фенрир. Бадерик отправился в тайное путешествие по путям Умбры, а Гюнтерик умер в море, но Гайзерик, один из самых могучих и благородных людей, стал вождем экспедиции.

Они не встретили серьезного сопротивления, и единственной угрозой был Карфаген, но постоянные набеги мавров и испанцев держали народ в постоянной готовности. После падения Карфагена вандалы остались сильнейшими, терроризируя побережье. Кульминацией всего стало разграбление Рима в 455 году. Вандалы продержались еще лет 80, но император Юстиниан разгромил их. Жажда грабежей и наживы не в состоянии поддерживать боевой дух нации.

Мы никогда не пытались вернуться в Африку. Там слишком жарко, слишком сухо, слишком неправильно. Если бы мы должны были быть в Африке, мы бы жили там с самого начала. Тем не менее, некоторые Фенрир имели дело с Тихими Странниками, и более ста лет там были наши соплеменники. Мы никогда не основывали стоящих поселений, но находимые каэрны брали под контроль объединенные силы Фенрир и Тихих Странников. Это был странный и непродолжительный союз. Когда мы ушли из Африки, связи между нашими племенами распались. Тем не менее, некоторые из наших предков похоронены в

Африке, так что будем помнить тех, кто пали там во имя хорошего боя.

Британия

Завоевание нами Британии было одним из исторически значимых событий. Хотя англосаксы и не дожили до наших дней, английские Фенрир – один из сильнейших наших анклавов.

Наш кинфолк и кое-кто из Гару попробовали Англию на прочность еще в 407 году, но столкнулись с Серебряными Клыками и Стражами Городов, и сперва ничего дельного не вышло. В отместку за враждебность Рима мы делали набеги на те земли и показали им пару-тройку примеров силы. Римляне в Британии не получали помощи из империи, но их все равно было слишком много, чтобы сразу вышвырнуть их прочь. В прошлом мы заключали союз с Фианна; они тоже боролись против Рима на материке, и те из них, кто называли себя Гончими Рогатого, сражались с нами бок о бок. Но Фианна Британии не желали заключать с нами союз, а земля Британии, полная могучих каэрн, звала нас и просила защиты.

Как я уже говорил, римляне приглашали германцев служить в своей армии, и Британия не была исключением. Когда король Вортигерн, провозгласивший независимость от Рима, пригласил саксов поселиться на его землях в качестве наемников, мы решили принять приглашение. Герой Фенрир Хенгист привел своих людей в Танет и поселился там. Он доблестно служил королю, охраняя границы от пиктов и римлян и подавляя волнения внутри страны. Но Хенгист не доверял Вортигерну, потому что тот был слабым лидером и презрительно относился к саксам, а британцы были слабы и трусливы в битве. Он считал, что Британией достойны править саксы, так как они были настоящими воинами и могли защитить эти земли. Поэтому Хенгист призвал еще больше воинов, ведь край был хорош, а британцы слабы. Германцы пришли из Норвегии, Швеции, балтийских земель – пришли, чтобы остаться.

Вортигерн, Вортимер и Амброзий

Однажды Хенгист собрал большой пир и пригласил на него Вортигерна. Тому приглянулась дочь Хенгиста, Ровена, и король просил ее руки. Хенгисту не слишком понравилось подобное, но он понимал, что его внук, рожденный от этого союза, станет королем Британии, и саксы будут править. Когда Вортигерн попросил Хенгиста назначить выкуп за дочь, тот потребовал Кент, славный могучими каэрнами. Итак, Вортигерн взял в жены Ровену и отдал Хенгисту Кент.

Но сын Вортигерна, Вортимер, был не столь слаб и недальновиден, как его отец, и сразу почувствовал угрозу своему положению наследника. Он захватил власть, разорвал все соглашения с саксами и попытался выдворить их из Британии. Его правление длилось два года, а затем его мачеха Ровена сумела убить его, и Вортигерн снова занял трон. Этот слабохарактерный политик не снабжал саксов и Фенрир, что были с ними, пищей, одеждой и оружием, поскольку растратил свои богатства в войнах. Наши Старейшины решили, что с нас хватит. Мы какое-то время грабили те земли, пока Хенгист не провозгласил перемирие, и отправились на переговоры между саксами и британцами на равнине Сэйлсбюри. Чтобы высказать британцам все, что мы думаем о их политических играх, отряд Хенгиста перебил почти три сотни спутников Вортигерна, а его самого захватил в плен. Выкупом за короля-неудачника стали Эссекс и Сассекс, где также были каэрны, которые впоследствии заняли и охраняли соратники Хенгиста.

Вортигерн попытался укрепиться в Гвиннедде, в Уэйлсе, но его люди не могли построить замок, так как все, что они строили, обваливалось. Вортигерн спрашивал совета у многих волхвов, и они сказали ему найти мальчика без отца, воспитанного Добрым Народцем. Люди Вортигерна отыскали парнишку по имени Мирддин Эмрис, который открыл королю, что под тем местом было озеро с двумя сражающимися драконами, красным и белым – символами британцев и саксов. Белы дракон победил, и это так испугало Вортигерна, что он сбежал.

После явной утраты королем храбрости против него поднялось восстание, которое вел Амброзий Аурелиус. Мы тем временем устраивали набеги и сумели воодушевить англов подняться вместе с нами против британцев. С этого момента Фианна тоже стали действовать вместе с нами. Однако, Мирддин показал Амброзию место, где Вортигерн не достроил свой замок, и Амброзий основал там свою цитадель и объединил Британию. У нас же появились другие проблемы, так как на севере Островов изрядно запахло Вирмом.

Падение шестнадцатого племени

Некоторые оборотни других племен презирают нас – они сражаются с нами бок о бок, но не принимают Закона Фенриса: только сильному можно доверить сражаться за Гайю. Они ценят свое тайное знание, умения, даже сострадание выше силы и насмехаются над нами за то, что мы так "просты". Но я уверен, не никого, кто бы не пожелал, чтобы Белые Воющие были хоть немного похожи на нас.

Белые Воющие, в своем роде, были похожи на своих братьев Фианна, но более гротескны. Их страсти были еще более неудержимы, их жажда драки и добычи была больше, их песни громче и кровавее, а их сила воли – еще слабее. Когда Вирм подступил к их родным землям, они кинулись в битву быстрее, чем это сделали бы другие племена, включая наше. Они бросили вызов врагу в его логове, и оказались не готовы к тому, насколько но силен. Им не хватило мудрости, чтобы предвидеть опасность и не хватило силы, чтобы умереть незапятнанными.

Иногда можно услышать, как другие племена поют о трагедии Белых Воющих, о падении "благородного племени Льва". От нас таких глупостей не услышишь. Единственная трагедия заключается в том, что Гайя позволила этим слабакам так долго процветать. Если кому-то так не терпится поплакать о гибели благородного племени, пусть воспоют Кроатан, которым хватило силы пасть достойно и ради настоящего деяния. Хныкать о Белых Воющих, пока они до сих пор убивают и искажают все, до чего дотянуться, значит предавать своих предков,

каждый из которых был дважды Гару, чем все племя Белых Воющих.

Эра Викингов

Рассказано Мартином Крик-Последнего, Галлиардом Фенрир.

Привет, волчата! Похоже, Маркус успел вам надоесть этими своими лекциями о Риме. Не волнуйтесь, теперь мы перейдем к действительно интересной части нашей истории, и я – тот удачливый Скальд, которому выпало рассказать вам эти славные сказания.

Для Европы то было время смятения. Между англосаксами и британцами разразилось несколько войн, Римская империя погибла от рук собственных политиканов. Прежняя стабильность Европы рухнула, когда орды викингов и Фенрир с ними ринулись туда, разрывая на куски тех глупцов, что пытались сопротивляться. Скандинавы, как их братья с материка, решили расселиться по миру.

Мы, Фенрир, более или менее отошли от дел людей и сосредоточились на войне с растущей силой Вирма. Маркус уже вкратце рассказал о том, как появилось новое племя, несущее Вирм в сердцах и поступках. Хотя большинство считают эту историю мифом, мы, те, кто жили на британских островах, знаем, что все это так. Они – падшие Гару, те, кто прошли по девяти спиралям Вирма и сменили имя на Танцоров Черной Спирали. Они – падшие, те воины, что ступили прямо в пасть Вирму и были перерождены. Со времен последней войны с Ётунами мы, Фенрир, редко встречали равного нам врага, теперь же мы столкнулись лицом к лицу с теми, против кого рождены были бороться – с тварями почти столь же хитрыми и сильными, как мы сами. Поэтому мы отошли от политики людей, но куда шел наш кинфолк, туда шли и мы. У нас были причины сражаться в новых землях.

Святая война?

Решение отойти от дел людей не во всем было мудрым. Англичане стали слабы и изнежены и приняли новую религию; религию Христа и его легионов. Когда мы вернулись, то увидели, что они выкорчевывают старые добрые языческие обычаи и насаждают фальшивую веру, которая делает мужчин хилыми, а женщин покорными. Мы были в бешенстве! Мы хотели, чтобы наш кинфолк был сильным, мужественным и достойным и мог встретить врага иначе, чем подставив другую щеку для удара!

Вот почему язычники-скандинавы пришли, полные бешенства, и с 793 года стали разрушать монастыри, открыв новую эпоху – эру викингов. Почти четыре сотни лет ужас перед Волками Морей заставлял трястись святош в рясах. Европа содрогалась, а северяне основывали свои королевства в Англии, Шотландии, Нормандии, Германии, Исландии, Италии, России, на Балтике, и доплывали до Константинополя. И среди них всегда были Фенрир, направляя и властвуя. То было время, когда ночь была нашей.

Фенрир и Христос

Ненавидим ли мы христиан сейчас?

Далеко не так сильно, как прежде. Да, некоторые старейшины до сих пор таят неприязнь к религии, отвратившей людей от прежнего почитания духов земли и неба, но в наши дни в племени есть и те, кто ходили в христианские церкви до Первого Изменения, и они не менее достойны называться детьми Фенриса. Если даже они раньше и мыслили убогими идеями вроде «те, кто не славят Христа, сгорят в аду» или «не убий», Ритуал Инициации быстро выбивает из головы подобные глупости.

В стародавние времена – о да, наши предки крепко ненавидели Христа и его святош. Если бы в твои земли пришли какие-то наглые людишки и стали бы поучать твой кинфолк, что все, во что они верят, ложно, ты бы смирился

с этим? Вряд ли. Что было хуже всего, так это их лицемерие. Они организовывали крестовые походы, «чтобы указать верный путь заблудшим овцам», преследовали евреев, а кто в результате стал крупнейшим землевладельцем, богатейшим институтом общества? Церковь. Мы никогда не поддерживали Христа и его кровавую религию. Наши предки видели, что истинными знаками Креста были ненависть, алчность и фанатизм.

Тем не менее, мы никогда не призывали к всеобщей войне с христианством. Почему? Хороший вопрос. Наши предки были достаточно мудры, чтобы понимать: на каждого лицемера или кровавого фанатика приходится другой христианин, который не желает причинять вреда другим, любит свою семью и не поднимет руку на соседа. Те из них, кто сражались, сражались за неправое дело, а те, кому следовало бы, не сражались вовсе, но воевать против них было бы недостойно. Они были помехой у нас на пути, и многие наши предки сводили с ними личные счеты, но, в конце концов, христиане никогда не были столь плохи, как Истинный Враг.

Снова Британия

Как-то я открыл книгу, названную "Хроники англосаксов", и в ней описывался набег викингов. Послушайте:

"Год 793. В этом году ужасные знамения появились в небе над Нортумбрией, перепугав жителей. Были страшные вспышки молний, и по небу мчались огромные драконы, а за ними следовала исполинская женщина. В тот же год, чуть позже, восьмого июня, орды язычников сокрушили храм Божий, грабя и убивая".

Ха, звучит апокалиптично, не правда ли, волчата? Вот она, Ярость Фенрир. Наш кинфолк перешел в христианство. То, что раньше они верили в ложного бога Одина, кровного врага нашего племени, уже было плохо, но эта вера, по крайней мере, учила их чести, силе и благородству.

Скажите мне, что благородного в крестовых походах? Где честь в выманивании денег у бедняков в обмен на индульгенции? Во всем этом видна только жадность, а жадность не из тех добродетелей, которые почитаются среди Фенрир.

Но тогда было не бремя для мести последователям Христа: у нас были проблемы внутри племени. В то время Фианна стали пренебрежительно называть Фенрир, поселившихся в Британии, Выводком Фенриса (Get of Fenris). Гару с севера продолжали называть себя Фенрир. Англосаксы приняли это новое имя, говоря, что лучше быть выводком самого Фенриса, чем избалованным неженкой более слабого тотема. Но Фенрир Севера не приняли имя, данное их братьям кем-то из других Гару, особенно Фианна.

Одно время они принимали разницу в названиях всерьез; те, кто жили в Скандинавии и Северной Британии, отказывались отзываться на что-то, кроме "Фенрир", а южные Гару довольствовались "Гет оф Фенрис". Фенрир обвиняли Гетов в потворстве христианству, а Геты проклинали Фенрир за вторжение в их земли. Датские Фенрир, которые жили в Денло, союзничали с Гетами, а норвежские и шведские Фенрир имели другую точку зрения. Они появились в Ирландии, посмотрели на то, что кинфолк Фианна тоже перешел в христианство и отбили у них могущественную каэрну. Там мы основали город для наших человеческих союзников, и назвали его Дублин, а ирландцы называли его Бале-Аха-Клиах. Это была не первая наша война с Фианна. Мы сражались и на материке, и в Британии, но те Фенрир, что пришли в Ирландию, решили не продолжать ее. Они предложили Фианна разделить эти земли. В конце концов, настало время пересмотреть договоры и Гару объединиться с Гару.

Спустя немного времени Фианна решили принять условия Фенрир, и дети Волка и дети Оленя жили в мире, торгуя между собой.

Скандинавские Королевства

В те дни на скандинавском полуострове не было наций, а обитало множество племен под предводительством вождей, которые заключили между собой нечто вроде союза. Раз в год они встречались на большом совете в Упсале, недалеко от того места, где Фенрир проводили племенные собрания. Многие вожди мечтали стать королями, и некоторые из королевств важны для нашего племени.

Королевство Норвегия

Одним из этих вождей был Гарольд. Он поклялся не стричь волос и бороды, пока не будет править Норвегией, и за это его прозвали Гарольд Прекрасноволосый. Гарольд сражался яростно и умело, и исполнил свою мечту. Он был кинфолком одного из Фенрир, Хаакона Серебряные-Когти-Впившиеся-В-Вирм из стаи Сынов Великого Фенриса. Хотя он не получал помощи от своего брата или от других Фенрир, он показал себя достойным и верным кинфолком и правил, как истиный господин, железной рукой.

Королевство Швеция

Королевство свеев, или Швеция, было также основано в эпоху викингов, хотя свеи были больше заинтересованы в торговле, чем в набегах и грабежах. Они торговали мехами и рабами с Русью, Византией и Арабским халифатом. Но это абсолютно не значит, что свеи-Фенрир не показали себя славными в битве или были трусами или слабаками! Они были известны за свои боевые умения, и поэтому царь Владимир выбрал их для гвардии константинопольского императора, которую подарил ему в 988 году. Отряд из почти шести тысяч шведско-русских Фенрир и их кинфолка уничтожал всех врагов императора.

Королевство Гардарика

На территории современной России и Украины располагалось тогда королевство Гардарика, Страна Крепостей, где правил Рюрик. Оно было основано в 9 веке, и эта династия правила Россией до 1600 года. Города

Новгород и Киев были ключевыми пунктами на пути из варяг в греки. Фенрир, жившие в Гардарике, не имели проблем сСеребряными Клыками, а наоборот, были верными стражами Российской Империи.

Королевство Дания

Королевство Дания начало объединяться в 700х годах. На него постоянно оказывала давление империя франков, но датчане сумели создать нацию, которая расселилась по территории современной Дании. Харальд Синезубый, сын Гарма Старого, завершил объединение в девятом веке, но из-за него Дания приняла христианство. Датчане также правили изрядной территорией Британии, известной как Денло, Область Датского Права, которая существовала вплоть до 1066 года.

Дублин

Мы основали этот город, чтобы защищать каэрну от Вирма, и нам пришлось выдержать за нее не один бой с нашими *братьями* Фианна. Мы берегли эту каэрну три столетия, каэрну, которая, как говорили наши Скальды, была построена из костей королевы Альфар. Но в итоге мы были побеждены не Вирмом и не Фианна, а обычными ирландскими воинами. Вы могли слышать обратное, но Бриан Бору был всего-навсего смертным королем. Его воины подожгли город и вырезали тех, кто был в нем. Нас было слишком мало. В ту ночь пало королевство Дублин, а с ним потускнела слава Фенрир.

Империя франков

Хлодвиг звали того франка, который, по слухам, был потомком легендарного Меровека. Говорят, что Меровек был не кто иной, как герой Фенрир Мервек Золотые-Челюсти, сын Арминиуса, но это противоречит другим легендам о нем. Считайте как хотите. Хлодвиг был первым абсолютным правителем франков, и если он и был потомком Мервека, то опозорил своего предка, крестив франков. В 752 году король франков Шарлемань завоевал Ломбардию и Саксонию и установил свою власть в Италии. Он захватил сегодняшнюю Францию, Голландию, Бельгию,

Люксембург, часть Испании, Германии и Австрии, и был коронован как император в 800 году. Вопреки христианскому духу, Фенрир поддержали империю франков, так как она объединяла множество народов и несколько территорий Фенрир. Но когда к империи проявили интерес Стражи Городов и Серебряные Клыки, мы отвернулись от нее.

После победоносных завоеваний и битв империя была поделена между тремя сыновьями. Западная ее часть позже стала Францией, восточная – Германией и Австрией, а средняя содержала части этих двух государств. Тем не менее, расклад сил, в основном, зависел от средней части империи.

Следующим интересным правителем был Отон Великий. Мы уверены, что он был крови Фенрир, хотя Серебряные Клыки называют его своим кинфолком. Он был жестким правителем, свергая тех, кто противился его власти. Он расширил свои владения за счет Богемии и Польши, а в 955 году отбил нападение венгров в битве при Лечфилде. Венгры были кочевниками из Азии. Мы не знаем, откуда они пришли, но они имели дело с Пиявками и поэтому были нашими врагами. Отон добился контроля над средней частью империи и был коронован как король римлян, а позже этот титул превратился в Императора Священной Римской Империи.

Герцогство Нормандия

Самое интересное, что стоит упомянуть о герцогстве Нормандия, это то, что оно никак не связано с Фенрир. Совсем никак. Верно единственное: наш кинфолк под предводительством Хрольфа получил те земли в дар от Чарльза Простоватого в награду за защиту Франции. Хрольф перешел в христианство и сменил имя на Ролло (представьте себе!). Это дурацкое герцогство не было нам нужно и мы оставили его. Серебряные Клыки, наоборот, почувствовали поживу и стали скрещиваться с нормандцами. Так что, когда Вильям Нормандский в 1066 году завоевал Британию, те оборотни, что могли прибыть с ним, были не Фенрир, а скорее Серебряные Клыки.

К северным широтам

Как поется в наших сказаниях, первая большая группа изгнанников норвежцев и шведов появилась у берегов Исландии в 874 году. Их было почти четыре сотни, и с ними – несколько кинфолк Фенрир. Была создана система свободных поселений, объединенных вокруг избираемых вождей, а высшей властью был Альтинг, где мог высказать свое слово каждый свободный человек. Исландия была истиной демократией, где равно был принят человек, Гару и Пиявка. К сожалению, они слишком быстро приняли эту новую веру миролюбцев. Позднее многие Фенрир путешествовали по тем неиспорченным землям, но там не растут леса, и это печалит души нашего племени, ищущие приключений.

Через Атлантику

Вероятно, вы знаете, что Колумб был не первым европейцем, открывшим Америку. Эта честь принадлежит викингам, а среди них были дети Фенриса и кое-кто из Глодающих Кости. Хотя это кажется странным, в те дни они были не столь привержены человеческим городам, как сейчас. Они предлагали свои услуги другим, более сильным Гару в обмен на покровительство. Мы принимали их; конечно, они никогда не были сильны и достойны, но не применять же к ним стандарты детей Фенриса. Глодающие Кости были верны и им стоило доверять, а их хитрость оказывала большую услугу. Нередко бывало, что Фенрир отправлялся на войну, а Глодающий Кости нес его щит, обыскивал убитых врагов и исполнял обязанности разведчика или даже оруженосца. Вот так и случилось, что некий воин Фенрир и оруженосец из Глодающих Кости оказались на борту нужного корабля в нужное время и оба были удивлены, обнаружив себя героями более великой саги, чем той, на которую рассчитывали.

Зеленая Земля

В 960 году вождь Эрик Рыжий был изгнан из Норвегии за несколько жестоких преступлений, совершенных им в гневе. Похоже, в нем жила частица Ярости, и он не мог управлять ею. Он отплыл в Исландию, и с ним немало его

людей, чтобы начать новую жизнь но и там он, не сдержавшись, совершил убийство, и был приговорен к трехлетнему изгнанию. Положившись на легенды и песни моряков, повествующие о земле на западе, он отплыл туда со своей командой. Он открыл землю, похожую на Исландию и Норвегию, с глубокими фьордами и плодородными зелеными долинами. Он полюбил те края и вернулся в Исландию, где рассказал людям о "зеленой земле" - Гренландии. В 986 году он получил разрешение возглавить экспедицию в Гренландию, и с ним на 25 кораблях отправились около пятисот поселенцев. С ним путешествовало и много Фенрир, ибо наша жажда приключений всегда была велика. Люди с тех четырнадцати кораблей, что добрались до места, основали колонию и назвали ее Браттахлид, и еще два поселения, Вестбугди и Аустбугди. Эти земли подходили для выращивания овец, хотя, как и в Исландии, ни единого дерева не было видно. Колония разрасталась, и там было более трехсот ферм, но спустя пятьсот лет все ее население исчезло бесследно. В чем дело? Никто не знает. Предположения рознились от отравы Вирма до набега Альфар, или даже недолгого возвращения Ётунов. Того, кто узнает правду, ждет большая известность.

Новый материк

Сын Эрика, Лейф, продолжил полную приключений жизнь отца. Он был сыном Эрика и Тъёдхильды Пленяющей-Бэйнов, Форсети Фенрир. Жаль, что он не стал Гару. Лейф принял христианство и даже основал церковь во славу своей матери, которая была гордой Гару многих достоинств. Другой кинфолк, Бъярни Хиръольфсон, был послан в плавание вокруг побережья Гренландии, чтобы поискать свободную ото льда землю, но сбился с курса и его отнесло к огромной земле к юго-западу от Гренландии. Но он не сумел пристать к ней, так как их отогнали местные жители, среди которых были Гару. Бъярни как никто другой знал, что людям бессмысленно сражаться с вервольфами, поэтому он отступил и, вернувшись, рассказал Лейфу о том, что видел. Лейф решил отправить экспедицию в Винланд, как на языке северян называлась плодородная протяженная земля. Выслушав рассказ

Бъярни, мы решили не отправлять Лейфа одного, и к нему присоединились Фенрир и наиболее верный кинфолк.

Некоторые говорят, что Лейф воевал с местными жителями, но я знаю, что кое с кем он заключил мир. Фенрир сперва встретились с Кроатан, сильными духом и телом. Они были способны отстоять свою территорию, и нам не было нужды воевать с ними. Они согласились, что Фенрир могут основать три поселения – Хеллуланд, Маркланд и Винланд. Правителем там остался Торфинн Карлсефни, и лишь несколько Фенрир остались, чтобы присмотреть за колонией, а остальным нужно было вернуться и сражаться с всевозрастающей мощью Вирма и Вивер.

Колония процветала. Аборигены приносили меха и золото и выменивали на них вино и оружие. Но они были кочевниками и вскоре двинулись прочь от побережья. Торфинн ожидал возвращения Фенрир, но мы долгое время были в осаде и не могли никого прислать, поэтому он стал опасаться за свою власть. Он передал власть другому и решил вернуться в Гренландию, но умер в море.

Когда мы наконец вернулись туда, то не нашли никого. Это разъярило нас, и мы стали искать виновных, и так натолкнулись на племя других Гару – трусливых злобных ублюдков, называющих себя Вендиго. Грубые там, где Кроатан были учтивы, вероломные там, где Кроатан были честны, они не были нашими братьями. Мы поняли, что именно они разрушили нашу колонию и перебили кинфолк, и мы сражались с ними, но они были слишком скрытны и трусливы. Мы оставили те земли и не возвращались туда много столетий, но мы помнили.

Норумбега

Немало исследователей последующих веков искали легендарное поселение Норумбега. Верразано и Чамплейн – лишь двое из тех, кто обыскивали фьорды на побережье Новой Англии, где, по слухам, располагалось это место. Говорили, что там полно богатств, и это во все времена привлекало алчных людей. Однако, никто не знал точно,

где искать это поселение: все сведения сводились к обрывкам слухов и придуманным картам. Все собиратели старых легенд глубокомысленно помещали Норумбегу где-то в верховьях реки Чарльз, что впадает в Бостонскую Гавань, но поиски были безрезультатны.

Наверняка можно утверждать, что Норумбега – остатки колоний скандинавов в Винланде; одно из трех поселений было обнаружено археологами в 1960х. Одна из двух ненайденных и есть Норумбега, где была каэрна этих владений Фенрир. Богатства, о которых говорится в легенде, это почти явно фетиши и другие артефакты, а также собранное золото. Тем не менее, неизвестно, что привело эту каэрну к гибели и осталось ли там нечто, стоящее внимания.

Чистые

Несмотря на наши отношения с Кроатан и Вендиго, первыми Чистыми, кого мы встретили, были Уктена. Кое-кто из них бродил среди эскимосов Гренландии, и после нескольких традиционных разборок «кто есть кто» мы решили жить в мире, торговать и обмениваться сагами и историями. Они научили нас некоторым тонкостям общения с местными духами, а мы преподали им уроки ведения войны и поделились мудростью наших предков. Некоторые Уктена даже перебрались в Скандинавию и стали жить среди финнов и саами. Конечно, они намного слабее нас, но они немало помогли нам, например, в борьбе с теми необычными вампирами, которые порабощали целые деревни, но исчезали в никуда, как только мы приближались. Уктена странный народ, все они говорят как Рагабаши. Не стоит слишком уж доверять им – никогда не ясно, что они будут делать – но если относиться к ним хорошо и подкармливать, из них выходят ценные союзники.

Кроатан же были народом воинов, не как трусливые Вендиго, убивающие без причины. Мы всегда чтили их память и их великое самопожертвование. Слава Кроатан, ибо они достойны похвалы Фенрир!

Вендиго приложили немало усилий, чтобы испортить наши отношения с миролюбивыми Уктена. Они утверждают, что мы пришли на их земли для грабежа и убийств, но мы имеем достаточно понятий о чести, чтобы не заниматься подобным, в отличие от самих Вендиго. Мы не любим их и не раз призывали к ответу за ложь. Вендиго в своем роде расисты. Ты знаешь, что многие Гару считают, что мы, Фенрир, относимся к людям по-разному в зависимости от цвета кожи. Это неверно: любой воин будет принят нами как равный, если он или она покажет наличие трех достоинств: чести, поэтического дара и силы. Вендиго же, наоборот, ненавидят всех белых, признавая лишь тех, кто принадлежит к так называемым Чистым. Презирай их: они недостойны звания защитников Гайи!

Снова Англия – конец эры

Говорят, что славная эра викингов закончилась с завоеванием королевства англосаксов в 1066 году. Король Англии Гарольд получил известие о нападении датчан во главе с Харальдом Хаартрада, и выступил против них. Ему удалось наголову разбить их в битве при Стэмфорд Бридж, но одновременно с этим войска герцога Нормандии Вильяма высадились в Англии. Битва при Гастингсе ознаменовала поражение Гарольда. Нет необходимости говорить, что мы не участвовали в тех битвах, иначе исход был бы совсем другим. Мы были заняты борьбой с Вирмом и разделом территорий. Харальд Хаартрада был могучим бойцом, но пал так низко, что стал поклоняться Христу, и, честно говоря, мы были рады от него избавиться.

Темные века

Рассказано Гавейном Слава-Песни-Луны, Галлиардом Фенрир

А затем тьма сгустилась над Европой. Создавались нации, свирепствовала чума, возносились и гибли тираны, люди голодали. Для Скандинавии это было время объединения, и хотя Норвегия немало выстрадала, Швеция и Дания процветали. Германия становилась сильнее,

Англия стонала под игом правящих классов разных кровей, и люди стали заглядывать за океан в поисках лучшей доли. И мы, Фенрир, всегда были там, видя и запоминая.

Но что самое важное – тогда вернулся Великий Фенрис и был скован до Рагнарека.

Пленение Великого Фенриса

Так случилось, что в погоне за нечестивым трусом Одином Великий Фенрис вернулся на землю. Для всего племени это было большим облегчением, так как мы постоянно ссорились и сражались между собой. Мы знали, что Мать Гайя почтила его храбрость и преданность, дав ему ранг Инкарны, и представьте, каково было нам видеть его вживую ходящим по земле! Великий Фенрис дал нам новые силы для борьбы с Вирмом и вновь объединил нас всех, независимо от национальности. В конце концов, какое нам дело до людских границ? В нации Гару не должно быть разделения, во всяком случае, внутри племени.

Великий Фенрис поведал нам о путешествии сквозь мир духов и о той кошмарной реальности, где он отыскал проклятый замок Одина. Одина не было там, ибо он был убит Сынами Великого Фенриса. Но Великий Фенрис сказал нам, что Один не был убит окончательно, хотя мы сожгли его труп и рассеяли пепел по четырем сторонам известного мира. Этот колдун знал секрет возрождения из мертвых, и теперь он возвращался снова.

Когда Один впервые встал у нас на пути, он был подонком, но не нес на себе явной печати Вирма. Теперь же он продал себя Червю в обмен на большее могущество. Его боевые умения и мастерство некромантии утроились, вскормленные темной энергией Вирма. Но Волк-Отец не испытывал страха. Он в одиночку был готов разорвать эту тварь вместе со всеми его прислужниками из Малфеаса.

Великий Фенрис и его потомки выступили в поход: армия Гару, величайшая со Времен Легенд, ведомая воином столь великолепным, что он был избран самой Гайей! Он был столь велик, что земля дрожала под его лапами, а когда он

проводил когтями по ней, то прокладывал русла рек. Само путешествие было честью для каждого, кто бежал бок о бок с нашим предком, ибо он обучал нас многому. Наконец, в горах Урала, на месте нашей каэрны Хеймхаллы мы нашли Одина, хотя путь был долог и труден. Он собрал армию живых мертвецов и тварей из других реальностей Умбры, думая, что это даст ему шанс победить Фенрир, и он был почти прав. С ним были и Фрека и Гер, духи гнусных предателей, и множество Танцоров Черной Спирали, и те Фенрир, которых он смог сбить с пути. Их вел Тюр, известный как спокойный и досточтимый Гару, пока Один не совратил его. Кое-кто из молодых Фенрир содрогнулся при виде того, что даже столь мудрые и справедливые воины могут пасть жертвой Врага, но мы все были истинными детьми Фенриса, и никто не показал врагу спину.

Когда две армии сошлись, мы испустили боевой клич, и наша ярость и гнев обрушились на врага, словно огненный дождь с небес. Битва закончилась так быстро, что мы не поверили. Великий Фенрис взрыл когтями землю и взревел, вызывая Одина на бой, так, что затряслись горы, а земля покрылась трещинами. Один появился на чудовищном восьминогом жеребце Слейпнире и, увидев его ухмылку, Великий Фенрис почувствовал ловушку. Он распахнул пасть, подобную огромному залу с колоннами зубов, и ринулся на Одина с такой силой и яростью, что тот был просто размазан по скалам, а его кровь и мозг залили все вокруг. Но было поздно. Приспешники Одина захлопнули ловушку, и магическая сеть оплела гигантскую фигуру Фенриса, утянув его на ту сторону Завесы.

Каждый, кто смог, немедленно перешел в мир духов, и тут мы увидели, как Фрека, Гер и Тюр сковывают Великого Фенриса огромной серебряной цепью. В этот момент на нас кинулись орды Бэйнов. Но только сам Вирм во плоти мог бы попытаться выстоять против всего племени Фенрир! Немало достойных бойцов пало той ночью, но полчища Одина были полностью вырезаны.

Фрека и Гер пали быстро: они были насмешкой над своей былой славой и не устояли в битве. Тюр же…. Тюр потерял правую руку в попытке сковать Великого Волка, ибо магия

пут не полностью защитила его, но теперь он осознал, что действовал вопреки своей воле под контролем Одина, и взвыл от боли и позора. Мудрейшие из Форсети увидели, что он говорил правду, но увидели они и слабость, которая позволила Одину совратить Тюра.

Тюр просил дать ему смерть, но Великий Фенрис отказался. Он приказал Тюру жить с сознанием своего падения, и те, кто последовали за ним, с тех пор платят высокую цену. Так был основан лагерь Рука Тюра, который объединяет самых агрессивных и необузданных Гару нашего племени.

Но Великий Фенрис был скован магией и цепью из редчайших составляющих мира духов. Это мешает ему переходить в наш мир в полной своей славе – только в виде воплощения и дорогой ценой, и не дает бродить по ближним реальностям Умбры. Один хотел удержать Великого Фенриса подальше от двух мест, где наиболее вероятно начнется Рагнарек: физического мира и Реальности Поля Битвы. Если Великий Фенрис не будет сражаться на стороне Гайи, у Вирма гораздо больше шансов восторжествовать.

Так и случилось, что этот день стал самым печальным днем в нашей истории. Мы вернулись в наши каэрны и общины, и на каждом Великом Собрании в общине Ночи Зимы Фимбул мы взываем к Великому Фенрису и приносим ему воздаяние, доставляемое Рукой Тюра.

Но вот что я скажу тебе, волчонок: эта история еще не закончена. Один был уничтожен Фенрисом, но его некромансерская душонка вновь улизнула. Он возродится вновь, если не возродился уже. Раз смерть Одина была не окончательной, возможно, таково же и пленение Великого Фенриса. Некоторые говорят, что когда Один ступит в физический мир или в ближнюю реальность Умбры, лопнут цепи, держащие Фенриса, чтобы они смогли сразиться в третий и последний раз. А еще я слышал, что нет цепи без изъяна, и если дети Фенриса будут достаточно мудры, они найдут слабость в заклинании, сковывающем Фенриса, и освободят его, чтобы он вел нас в битву в день Рагнарека.

Есть еще надежда. Она есть всегда, пока живет на земле хоть один потомок Великого Волка.

Кровавое озеро

Есть сказание, которое не повторяют Скальды на собраниях племени: это сага о Кровавом озере. Наши Теурги утверждают, что равнины Севера Европы поражены Вирмом и сама земля там сочится кровью. Так говорят шаманы, а наши старейшины достаточно мудры, чтобы прислушиваться к одним их словам и не обращать внимания на другие. Однако, в 14 веке обнаружилось, что эта слабость земли расползается. Некий человеческий маг обнаружил на землях балтов священное место язычников и стал черпать его силу, в то время как Вирм стал использовать этого мага для своих целей. Смрад Вирма разносился на крыльях ветра далеко к западу, и мы, Фенрир, на большом собрании племен призвали к борьбе против этой мерзости. Лидеры Серебряных Клыков и Лордов Тени обещали нам поддержку и высказались за активные действия.

Фенрир из России, Швеции, Великобритании, Польши, Венгрии и Германии отправились в бой. К нам присоединились жаждущие славы молодые бойцы Фианна, Серебряных Клыков и Лордов Тени.

Никто не вернулся домой.

А дальше произошло вот что. После этого старейшины Серебряных Клыков России и родных земель Лордов Тени, не сказав ни слова, закрыли свои границы от внешнего мира. Они объяснили свое отступление «необходимостью защиты от Вирма».

Ты догадываешься, что я думаю обо всем этом? Мне кажется, что наши союзники сговорились очистить свои земли от нашего присутствия, что они намеренно отправили лучших Фенрир того времени на смерть; мне кажется, что они пожертвовали своими юнцами, чтобы позволить случиться этому безобразию.

Фенрир в Средние Века

Но теперь мы были объединены. Гибель Одина и пленение Фенриса сплотили нас, и теперь мы смогли преодолеть разногласия, возникающие из-за разницы в происхождении. Это обрадовало lupus среди нас, которые всегда качали головами, видя, как некая воображаемая линия на карте разделяет Фенрир. Это позволило нам сосредоточиться на более важных проблемах. Многие из нас служили наемниками или составляли собственные отряды, кто-то был исследователем, кто-то просто бродил по миру в поисках приключений. Но для всех общей была одна цель: сражаться с Вирмом, где бы наши пути не пересекались.

Священная Римская Империя

Мы много говорили о родине, но не так много о Европе, которая была также нашей в те года. Сегодня многие из других племен помнят, что мы жили в Германии, но не могут вспомнить ничего о Германии до войн 20 века. Но мы помним. Мы помним, что Германия, Богемия и другие страны были тогда частью так называемой Священной Римской Империи.

Она не была "священной" даже с точки зрения христианства: короли вовсе не были верными детьми церкви. Она не была "Римской": ее правители были потомками тех, кто разграбил Рим – и, надо сказать, за дело. Теперь они жили в больших домах и сражались лучшим оружием, но были все равно германцами. Она не была "империей" в должном смысле этого слова: лорды творили беспредел, не боясь, что их слабый император призовет их к ответу.

Но то было доброе место для нас и доброе время. Леса были густы, дичь изобильна, а люди помнили страх перед нами. Мы жили, как хотели, и старики рассказывали внукам сказки о нас, полные крови, жестокости и битв. И да… еще были волки. Пиявки всегда знали, что их ждет, если они покинут эти свои уютные городишки и станут

бродить по лесам. Нашими соседями были Красные Когти и Лорды Тени, и они были достойны нас.

Север подходил нам, поскольку только мы были достаточно сильны, чтобы выжить там. Эти земли всегда были нашими. Помни об этом! Там глубоки корни и сильна земля, питающая их.

На пути к Рагнареку

Рассказано Мартином Крик-Последнего

Снова Америка

Когда европейцы отправились колонизировать Новый Свет, наша страсть к приключениям повела нас вслед за их кораблями. Более пятисот лет назад мы впервые ступили на землю этого материка, и еще хранились в памяти Фенрир легенды о дивном месте, которым был Винланд. Но когда мы прибыли туда, то к ужасу своему увидели, что на кораблях испанцев и португальцев Вирм проник и туда. Аборигены, эти так называемые «Чистые», считают нас ответственными за это, называют европейских Гару «Несущими Вирм». Плевал я на их выдумки! Все это происки Вендиго. Эти вырождающиеся трусливые дикари обвиняют во всем нас, хотя правда очевидна: они столь ослабели, что не смогли защитить себя сами. Тем не менее, Уктена сразили немало грозных Бэйнов, а тех, что не убили, сковали на поколения. Кроатан, слава их памяти, отдали жизнь, чтобы сковать Пожирателя Душ. Но Вендиго! Ха! Они только и могли, что убивать европейцев из-за цвета их кожи.

Сперва мы поселились на побережье Новой Англии, безуспешно пытаясь найти следы нашего прежнего поселения, а когда жители колоний стали бороться за независимость, многие из нас присоединились к своему кинфолку. Это было началом нового расхождения в племени. Те Фенрир, что жили в Европе, были разгневаны этим, ведь так стало труднее сражаться с Вирмом, но Фенрир Нового Света и слышать ни о чем не хотели. Все же

Гару Европы не вступили в прямую конфронтацию, поэтому отношения остались мирными, хотя и натянутыми.

Возможно, ты слышал о гражданской войне в Америке. Фенрир, которые были за Конфедерацию Юга, сражались с Фенрир с Севера, а когда Север победил, группа южан Фенрир, которая стала слишком уж приверженной идеологии превосходства по цвету кожи, основала новый лагерь Мечей Хеймдалля. В их словах и поступках ощущался легкий налет Вирма, и для многих из нас они стали злейшим врагом, врагом нашей собственной крови, во Второй Мировой войне.

Запад

Многие Скальды не любят говорить об американском западе. Это было своего рода табу на протяжении века. Что за чушь! Как во имя Великого Фенриса нам учиться на своих ошибках, если Старейшины не говорят молодежи, какими были эти ошибки? В принципе, там все происходило как в фильмах: каждый бился против каждого. Индейцы против белых, северяне против южан, мексиканцы против американцев, овцеводы против земледельцев – просто удивительно, как там вообще кто-то уцелел. И да, племена Гару тоже сражались друг с другом. Это не всегда были стоящие схватки: воины убивали воинов из ненависти и мести, вместо того, чтобы повыбивать пыль друг из друга, а потом принести клятву на крови сражаться вместе против настоящего Врага. Для того, чтобы Гару вспомнили, для чего они существуют, потребовалось чудовище масштаба Пожирателя Бурь.

Я не говорю, что мы сражались в бесчестном бою, и не прошу прощения за смерти тех слабаков, которые большую часть времени просто топтали Гайю, вместо того, чтобы защищать ее. Досадно, что мы не всегда сражались в полную силу и позволили этим Фианна и Вендиго пару раз потрепать нас.

Вот какова мораль этой истории: Пожирателя Бурь можно было упокоить только самопожертвованием. Представители всех тринадцати племен – даже гребаные Глядящие На Звезды были там, неизвестно зачем – должны

были пожертвовать жизнью одного из Старейшин. Было просто смешно смотреть, как некоторые из них до последнего пытались найти другой способ! Наш избранный Старейшина, Лютер Пожиратель-Страха, сразу же выступил вперед, без колебаний. Так благодаря его жертве – и, конечно, жертве остальных двенадцати Старейшин – был скован Пожиратель Бурь.

Другие племена называют нас жаждущими умереть. Я говорю, что мы единственные, кто знает, что поставлено на карту, и пытаемся что-то сделать с этим.

Первая мировая война

Несмотря на болтовню других племен, мы, Фенрир, не замешаны в начале ни одной из мировых войн. Зачем нам вмешиваться в то, как люди убивают друг друга? Мы не из тех, кто наживается на войне; мы не считаем, что первая цель войны – заработать денег и захватить власть: в этом нет ни чести, ни славы. Племена, которые так поступают – этоСеребряные Клыки, Лорды Тени и Ходящие По Стеклу. Уж если кто из Гару и замешан в этих войнах, так кто-нибудь из них. Война не должна быть вызвана политическими или экономическими причинами: война это способ бороться со злом и защищать то, что правильно. В первой мировой войне обе стороны были одинаково плохи, а вызвали ее политики.

Однако не все так просто. Нам, Гару, тоже пришлось заплатить за человеческую глупость. Вырубались наши леса, становились известными потайные места, погибал кинфолк. Это не могло нас не рассердить. Кроме того, всеобщее разрушение усиливало Вирма. Стали проявлять себя Танцоры Черной Спирали, и я уверен, что отравляющие газы – один из их милых вкладов в войну. Что за трусливый и отвратительный способ боевых действий! И когда мы поняли, что с нас довольно, мы ввязались в войну. Война славна, если ты бьешься с достойным врагом за правое дело. У нашего врага было лицо, и он противостоял нам, а значит, мы были правы. Мы вышли из лесов и гор и сражались с теми, кто отрицал наше право поступить так.

Земли нашего племени принадлежали обеим сторонам конфликта, поэтому мы решили, что не будем сражаться с людьми – только с Вирмом, где бы не проявили себя его силы. Однако это было не так просто, потому что многим казалось удачной идея преследовать Вирм вместе с человеческими войсками. Это приводило к недоразумениям, и случалось, что Фенрир сражался с Фенрир в местном конфликте. Это ослабило единство племени, хотя наши Старейшины старались улаживать конфликты. Мы стали слишком горды, слишком привязаны к национальностям, к землям того народа, что породил нас, и теперь разделение мира ослабляло нас.

В молодости я встречал пару Фенрир, которые сражались в этой войне, хотя моя родина, Швеция, осталась нейтральной. Тем не менее, многие из нас совершали партизанские вылазки, но не на людей, а на тварей Вирма. Так вот, та война была такой, что вызывала отвращение у достойного воина. Люди сражались, как если бы Вирм вел их; газы, кислота, шрапнель словно были получены ими из мастерских Малфеаса. Отряд солдат был равен по силе Бэйну и причинял столько же зла, как и Бэйн. Нет гордости в том, чтобы драться с толпой обезумевших людей, даже не осознающих того, что творят. Они просто открыли свои дома и души для Вирма, и даже когда война была закончена, это не слишком помогло. Пожалуй, за эти годы Вирм получил больше силы, чем за предыдущие десять тысяч лет. Он нашел лазейку в сердцах людей и напитал их ненавистью. Германия, униженная в войне, жаждала реванша, и тогда появился тот, кто пообещал привести ее к процветанию. К чему это привело? Ты знаешь.

Вторая мировая война

Рассказано Маркусом Серебряная-Грива.

Фенрир, которые сражались против фашистов, клянутся, что Гитлер не был ни фомором, ни вампиром – просто человеком. Как эта раса могла дойти до такого? Как они посмели использовать наши легенды для оправдания своих

преступлений? Холокост и намеренное уничтожение представителей «низших рас» – ответственность людей. Но за кулисами этой войны было и кое-что еще.

Стремление Гитлера к власти поддерживало Общество Туле – оккультная организация поклонников Одина. Они верили, что в древности на севере обитала раса сверхлюдей, и предположили, что немцы происходят от них. Они были наполовину правы. Помнишь рассказ о Сигун, супруге Великого Фенриса и ее народе свободных воинов Севера? Они и были теми сверхлюдьми, в которых верили культисты. Гитлер использовал их для пропаганды, но на самом деле от этих людей произошли на арийцы, а Фенрир. Люди Сигун снова и снова смешивали свою кровь с нашей, они порождали не людей, а Фенрир. Что еще хуже, эти культисты переврали и без того бредовые идеи философа Ницше о сверхлюдях.

К сожалению, многие Фенрир прислушались к карканью Гитлера. Им казалось, что пришло время для того, чтобы чтить и уважать наших предков. В конце концов, они были потомками расы Севера. Поэтому они сошлись с фашистами. Большинство Фенрир отвергло эту идеологию. Кого и когда чтить – дело Гару. Люди Сигун жили в далеком прошлом, и лучшим уважением для них было сражаться с Вирмом, а не с людьми. Мы – Гару.

Гиммлер был оккультистом-любителем, но, будучи шефом Гестапо, мог реализовывать свои опыты. Он верил, что избран высшими силами, чтобы возродить магию Атлантиды. Невозможно описать, какие злодейства творились по его произволу. Он ни разу не вступал в контакт и миром духов, но зверства, творимые его подчиненными в попытке создать сверхчеловека, давали Вирму столько пищи, что позавидовал бы Улей Танцоров Черной Спирали.

Ученые на службе фашистов ставили опыты на добровольцах и пленниках концлагерей. Они не брезговали ничем, чтобы породить сверхчеловека. Используя вперемешку достижения биологии, генетики, якобы черную магию и некромантию они пытались сделать мужчин и женщин достаточно сильными, чтобы породить

новую расу. Они не знали пощады. «Гордись! Ты умрешь ради рейха». Просто представь себе это.

Эти зверства творились десять лет. Фашистские маги и предатели Фенрир сумели создать защиту от Теургов и магов, которые боролись с ними. Только в мае 1945 года советские войска заставили капитулировать Германию. Тогда же истинные Дети Фенриса прикончили изменников.

Наши братья до последнего сражались за фашистов, отказываясь признать, что ими управлял Вирм. Они бились за то, что считали правдой, и мы можем понять их убежденность, но никогда не забудем и не простим их поступков. Они дорого заплатили за измену.

Вторая мировая война началась во зле и ненависти, и до сих пор нам приходится уничтожать ее последствия. Война выявила, что Танцоры Черной Спирали проникли в Европу еще во времена первой мировой и за два десятилетия хорошо укрепились, и их Ульи теперь приходится вырезать по всему континенту.

И да, чуть не забыл: если какой-нибудь болван будет говорить об этом с представителями других племен, я лично сдеру шкуру с провинившегося, а потом превращу его в кровавые лохмотья. Это только наш позор, только наша скорбь.

Новое время

Рассказывает Гавейн Слава-Песни-Луны, Галлиард Фенрир

Итак, волчата, перед нами – новое время. Чем же стало наше племя за последние пятьдесят лет? Положение весьма тяжелое, ибо страшные удары Второй мировой войны ослабили нас.

1945-2001: из бездны позора к новой славе

После окончания Второй мировой войны Фенрир были разрознены и пали духом – воистину то были черные дни. Невзирая на героизм и самопожертвование целого поколения Фенрир, чудовищные преступления тех немногих, что пошли за фашистами, втоптали в грязь само имя племени, опорочили нас. На больших собраниях Гару старейшины Серебряных Клыков, Лордов Тени, Фианна, даже Глодающих Кости брезгливо отворачивались, когда входили делегации Фенрир. Наши слова игнорировались, наши мертвые подвергались насмешкам. Некоторые Гару открыто тыкали пальцем в древний символ племени, знак волка-из-рода-Волка, и выкрикивали: «Эти дворняги заодно с фашистами!».

Племя Фенрир было охвачено стыдом и сомнением. В Европу вернулись Танцоры Черной Спирали, а мы не могли справиться с ними. Кровоточащее сердце Германии полнилось Бэйнами и еще худшими тварями, а мы ничего не могли противопоставить им. Лишь немногие наши стаи выслеживали тогда слуг Вирма. Лучшие бойцы Фенрир пали на полях сражений, а некоторых других убивали не твари Вирма, а полные мести Гару других племен. Словно глубочайшее Харано охватило все племя.

В 1946 году Ахрун Фенрир Гордон Кент предстал перед собранием племен Гару в Англии и произнес речь: «Честь нашего племени омрачена деяниями немногих. Вы называете нас фашистами. Вы называете нас пожирателями младенцев и губителями беспомощных. Вы говорите, что мы из тех, кто уничтожал целые народы. Хватит! Я клянусь восстановить былую славу моего племени. Братья! Благословите меня, и моя стая выследит и уничтожит предателей, где бы они не скрывались – на этой земле или за ее пределами».

Община неохотно дала согласие, и той же ночью стая Гордона Кента отправилась в путь, затянувшийся на пятнадцать лет.

Они охотились в Европе и в Америке, проникали в глубины Азии, и, одного за другим, нашли всех уцелевших изменников Фенрир. Предатели испытали на своей шкуре суровость правосудия Гару.

С каждым судом и возмездием Фенрир восстанавливали часть утерянной славы и чести. По всей Европе Галлиарды других племен разносили вести о рвении Фенрир в деле искоренения Вирма. Сперва эти хвалы звучали несмело, но пришло время, когда Фенрир снова стали приглашать на большие собрания племен, когда мы вернули себе многие из прежних функций и многое из прежней известности.

Наконец, остался только один из изменников. Остальные были уничтожены, и не только Фенрир, но и человеческие маги, и предатели - Гару из других племен. Кент создал агентурную сеть их почти двухсот человек. Не все из них знали истинную подоплеку миссии, кто-то думал, что просто помогает британской разведке в поисках нацистских преступников, но каждый понимал важность задания.

В 1961 году стая напала на след последнего, Густава Кригса, Форсети Фенрир, который был одним из разработчиков проекта «Сверхчеловек». Из всех изменников лишь он один повел себя, как сын Фенриса. Зная, что стая Кента идет по следу, он потратил последние дни на написание завещания. Он не выказал страха. Кригс приветствовал Кента, как брата, а затем взял со стола старый револьвер, заряженный серебряными пулями, и застрелился. Когда Кент прочел завещание, написанное повергло его в Бешенство. Полное содержание документа остается тайной, но в 1991 году стал известен его отрывок, который был использован, чтобы еще больше очернить наше племя. Даже сейчас, когда волчонок другого племени проходит Первое Изменение, более опытные Гару не упускают случая шепнуть ему, что Фенрир – расисты с фашистскими замашками.

Вот что говорилось в том отрывке: «Каждый истинный Сын Фенриса должен быть уверен, что его смертный супруг происходит из высшей расы. Те, кто несет в себе кровь низших рас, должны быть уничтожены, чтобы

поддерживать нашу силу, нашу чистокровность, родословную Фенриса».

Охота на чудовищ

Тебе много раз говорили о важности понятия чести, но иногда нам приходится действовать во имя правосудия или мести, а такие поступки могут казаться бесчестными. Именно такой была наша война против человеческой секты, называющей себя Седьмым Поколением. Эти твари обрабатывали тело и сознание детей, чтобы те могли лучше служить Вирму и скрещиваться с Бэйнами. Они хорошо прятались и были уверены, что могут безнаказанно развращать тех, кто слабее их, но ничто не может навеки скрыться от ока Гару. Когда наших ушей достигли вести об этой мерзости, принесенные как нашим кинфолком, так и Серебряными Клыками Америки, мы не стали рассуждать. Наш путь был ясен.

Мы не созывали собраний, не искали известности. Мы приложили все усилия, чтобы выследить и вырвать с корнем это злодейство. Другие племена поражались, насколько продуманно и тщательно взялись мы за это дело. Заручившись поддержкой других племен и еще некоторых созданий, мы вырезали сектантов, одного за другим. Их смерть не была ни легкой, ни быстрой, можете мне поверить. Честно говоря, это были весьма творческие и нетрадиционные методы казни. Кого-то мы отвезли на север Норвегии и дали порезвиться с ними нашим подросткам из lupus , с кого-то содрали кожу, ослепили и позволили умереть на зимнем снегу [смотрелось весьма красиво], но большинство умирало там, где мы их заставали. Почему-то стали исчезать деньги с банковских счетов сектантов, но зато резко возросли пожертвования на детскую благотворительность. Мы и наши союзники сообщили СМИ и полиции некоторые подробности деятельности секты, и мало-помалу она просто вымерла. Это стало напоминать забавную игру. Мы играли с нашей добычей, смакуя слабость и смертный страх этих жалких слуг Вирма.

Серебряные Клыки во главе с Королем Альбрехтом разбирались с Седьмым Поколением в Америке, а мы

зачистили Европу и окрестности. Последним из руководителей секты был ирландский католический священник, представляешь? Когда мы нашли его, он сидел в тюрьме в Бельгии, но мы пришли через Умбру *навестить* его. Пятеро Фенрир сменяли друг друга той долгой зимней ночью, ставшей последней ночью для твари, сгубившей жизни столь многих. Утром в камеру вошли надзиратели. Никто не спрашивал, что случилось, никто не проводил расследования, ни единой весточки не попало в газеты. Мы выли той ночью. Чудовищный долг был исполнен.

Был ли этот поступок действительно бесчестным? Имели ли мы право расплатиться со слугами Вирма их же монетой? Пусть каждый решает для себя сам.

Слушай дальше. Не все враги, которых нам приходилось уничтожать, были чужаками. Нам пришлось провести генеральную уборку в собственном доме. Да-да, ублюдочный лагерь Мечей Хеймдалля. Если бы они продолжали поклоняться идее о том, что цвет кожи определяет силу, мы бы не стали их трогать – пусть живут и умирают как хотят. Что с них взять, если они даже не понимают того, что делает мужчину или женщину сильным? Но мы выяснили кое-что еще: оказалось, они не просто свора важничающих щенков, они стали орудием в чужих руках. *Вот что* рассердило нас. Ни один истинный сын Фенриса не позволит, чтобы его *использовали*.

Наши Теурги и заклинатели из кинфолка обнаружили тайное оккультное общество, стоящее за Мечами Хеймдалля. В 1998 году мы узнали его название: Общество Туле. Мы провели разведку боем в Бонне, когда во время каких-то разборок тамошних Пиявок Гару Фенрир ворвались в один из домов, где собирался ковен Общества Туле. После этого еще два года мы не предпринимали никаких действий против них: у нас были проблемы и поважнее.

В ноябре 1998 года в небесах открылся Глаз Одина. Почему тогда – можно только гадать. Один возвращается, он стал сильнее, чем прежде, и он следит за нами. Его красный, сверкающий глаз насмехается над нами, над

нашей неспособностью остановить его. Только Рагнарек и третье пришествие Великого Фенриса поставит точку в этой войне. В июле 1999 в Индии проснулось *нечто*; нечто сильное и ужасное, и неизвестно, сколько Фенрир падут, сражаясь с *этим*.

Тем не менее, в октябре 2001, под лунным небом нового урожая, на севере Канады наше племя приняло бой с Мечами Хеймдалля, Обществом Туле и их смертными прихвостнями, сектой Асатру Футарк. Три дня и три ночи небеса над северным Лабрадором истекали огнем и кровью, ибо наше великое племя билось не на жизнь, а на смерть со своими же родичами и их приспешниками-магами. Немало славных бойцов пало в этой битве, но, когда очистились небеса, не существовало больше ни Мечей Хеймдалля, ни Общества Туле, ни секты Асатру Футарк. Всю зиму мы добивали остатки этих групп, и не думаю, что кто-то выжил. Мы позаботились об обратном.

Возвращение домой

В канун Нового Года город Упсала в Швеции принял гостей самых разных стран и профессий. Там собрались солдаты и пожарные, военные летчики и полицейские, священники и ученые, писатели и музыканты, врачи и юристы, исследователи и разведчики. Эти представители многих народов, с различным цветом кожи и убеждениями прибыли со всех концов мира: из Европы, Северной и Южной Америки, Азии и Африки. Что любопытно, никто из них не остался в своих отелях в ту ночь.

Той непроглядной ночью над заснеженной землей раздавался вой. На пронзительно-краткий, прекрасный миг дети Фенриса вернулись домой. Под звездным сводом северного неба, на котором плясали отсветы северного сияния и горел Глаз Одина, мы взывали к Великому Фенрису. Рожденные людьми, рожденные волками и метисы стояли плечом к плечу, осененные славой Гайи и Великого Волка.

«Внемлите мне!» - выкрикнул Мастер Ритуалов, и каждый услышал его. «Мы – дети Фенриса, его священная кровь струится в наших венах, в нас его сила и мудрость,

честь и закон! Внемлите! Нет крови чище, чем кровь героев, а она сильнее всего бурлит в нас, Фенрир! Неважно, из каких земель вы пришли: вы – дети Фенриса!».

«Грядет Рагнарек, и все мы падем в этой битве», - воскликнул он, и зловещий Глаз Одина в небе, казалось, вспыхнул еще ярче. «Но под нашей поступью содрогнуться небеса и загудит земля! Враги Фенриса! Будь вы Ётуны, духи или люди – трепещите! Нынче - наша ночь!».

И дети нашего племени, объединенные в первый и последний раз, рассказывали о деяниях предков, о подвигах своих стай, и о геройствах павших. Говорили об охоте на Общество Туле и секту Седьмого Поколения, вспоминали о битвах с Пиявками из Бонна и лагерем Мечей Хеймдалля, делились слухами о войне в Германии и сражениях в Южной Америке, пели о уничтожении чудовищной Бабы Яги и о том, как открылся Глаз Одина.

А еще – мы выли. Наш грозный вой разносился над землей, проникая в сознание спящих на тысячи миль окрест. И таков был этот вой, что кошмары не смели мучить детей, тревоги и печали отступили от измученных жизнью, а развращенные Вирмом, негодяи и истинно слабые больше никогда не могли спать спокойно. Мы выли, и наш вой достигал дальних пределов Умбры, и там, в глубине, кто-то выл нам в ответ: едва различимо, но решительно и бесстрашно. И на миг Глаз Одина *потускнел*.

А утром мы вернулись на свои пути, к своим войнам, своим жизням, своим народам. Но, разделенные, мы храним в сердце одну истину:

МЫ – ДЕТИ ФЕНРИСА

Глава 2. Дети Фенрира

A furore normannorum libera nos domine (Боже, спаси нас от неистовства норманнов)

- *распространенная французская*

Стальная Шкура велел волчонку сидеть тихо, пока сам оглядывался вокруг, надеясь обнаружить большого белого волка, патриарха Североевропейских Фенрир. Стояли зимние холода, но он не беспокоился. В конце концов, Зубы Грома согласился прийти сюда, а о нем никогда не говорили, что он может нарушить слово. Спустя мгновение громадный зверь выбежал из леса; при всей своей массе он двигался абсолютно бесшумно. Даже в форме волка Зубы Грома был огромен - по самым скромным подсчетам он, должно быть, весил не менее восьмидесяти килограммов. Он медленно подошел к волчонку, которого опекал Стальная Шкура, с интересом разглядывая его. Вдруг он рыкнул, разинул пасть и ухватил младшего за голову, отправив его прямиком в сугроб. Волчонок тут же вскочил, глядя на Зубы Грома с сердитым рычанием, которое, как подозревал Стальная Шкура, донельзя позабавило старого волка. "Почему ты укусил меня?" – пролаял волчонок. На его морде выражалась смесь раздражения и любопытства и, что гораздо более важно, он не был настолько глуп, чтобы нападать. Зубы Грома ответил не сразу; он присел на задние лапы и продолжил наблюдать за реакцией волчонка. Клиатх выглядел смущенным, но смирил свою злость и внимательно посмотрел на Зубы Грома. Старый волк немного подождал и начал свой рассказ.

Мировой Дух

Итак. Похоже на то, что ты выучил все, что мог, об истории нашего племени, и теперь тебе нужно познать нашу культуру. Тебе ведь это кажется легким делом, а? Но запомни - история племени была написана homid, а то, кем мы являемся, нечто большее. На самом деле все намного сложнее, чем ты считал раньше. Слушай внимательно, и я расскажу тебе, кто мы, в отличие от того, что мы совершили. По сути дела, мы сражаемся во имя высшей

цели, во имя любви, во имя духов, во имя самой квинтэссенции жизни. Мы сражаемся во имя Гайи, воплощения всего, что существует, Матери, дающей жизнь. Она - душа мира, она присутствует в каждом живом существе вокруг нас. Она также есть и в природе - в скалах, небе, море. Все это дышит ею, и все это - наш мир. Но сделанные вещи, постройки, машины больше не несут метки Гайи. Они искажены, они существуют сами по себе, а не как часть целого, они свидетельство того, что мир природы гибнет. Мы не ненавидим вещи, но мы сражаемся за то, чтобы они не создавались. Их существование убивает Гайю, и как следствие, убивает всех нас. Конечно, мы не отвергаем их полностью: даже самый упрямый lupus видит пользу домов, орудий труда и других инструментов. Мы боремся против крайностей, и эти крайности находятся на территории, которую люди называют домом.

Запомни: Гайя - это жизнь. Ты и я, люди и волки, каждое живое существо. Она - душа мира, вот почему мы повсюду боремся против искажения, которое видим. Делать меньшее означает принять факт гибели Матери. Великая Гайя не существует в пустоте. Она источник жизни, начало начал, но она не действует в одиночку. Существуют три аспекта ее существования, три составные части, вместе создающие мир. Они - ее части, но отдельны от нее. Она подарила им жизнь, но теперь они воюют друг против друга, причиняя ей вред. Мы сражаемся, чтобы остановить их, чтобы исцелить их, чтобы вернуть им смысл существования. Они известны как Триада: вещество, **Вайлд**, созидание, **Вивер**, и разрушение, **Вирм**.

Вайлд

Вайлд - все и ничто, неприрученная возможность, бесформенный материал, из которого творятся легенды. Он то, откуда мы вышли, волчонок, там наши духи были лишь упоминаниями, а наших тел еще не существовало. Гайя берет эту субстанцию, вдыхает в нее жизнь и выпускает в мир. Тем не менее, когда она отпускает ее, это всего лишь дух, он не становится реальным, вещественным, пока Вивер не дает ему образ и форму.

Вайлд - больше, чем простое существование, это возможность. Это предпосылка к великому добру и жесточайшему злу, к любви и ненависти, к жизни и смерти. Вайлд не заботится о судьбах вещей, он просто есть. Он не ощущает ни жалости, ни угрызений совести, ни жажды мести тем, кто может изменить его создания или разорвать его на части. Единственный в Триаде, он не заботится ни о чем, что делает его единственным незамутненным аспектом Триады, свободным в неповторимо красивой и жестокой манере.

Вивер

Вещь не является вещью, пока ей не дано имя, и именно Вивер дает имена всему. Говорят, что, взирая на безграничное поле возможностей Вайлда, он сошел с ума, захватывая все возможное в паутину созидания. Возможно, это так. Но, поступая таким образом, он дал воплощение существу, олицетворяющему вселенскую силу разрушения - Ёрмунгандру, Вирму. Из-за сумасшествия Вивера это существо оказалось запертым в плане реальности Вивера, и в результате от этого страдают все. Хотя правда то, что Вивер связывает все сущности в свою паутину, правда и то, что эта паутина придает миру вокруг нас форму и структуру. Без этого мир, как мы понимаем его, не существовал бы. Все вокруг было бы хаотическим безумием Вайлда. Не думайте, что Вивер только враг. Это сила, создающая мир, но и сила, приводящая его в застывшее равновесие. Занятием Вирма было удерживать Вивера, уничтожать запутавшихся в паутине с тем, чтобы они могли вновь вернуться в первичную субстанцию Вайлда. Но, к несчастью, это равновесие продержалось недолго.

Вирм

Единственный из Триады, кто постоянно фигурирует в наших легендах и сказаниях, это Вирм, Ёрмунгандр, великий мировой змей, существо, которое должно быть уничтожено во время Рагнарека, битвы конца света. В начале начал Вирм был мировой силой разрушения. Не той искажающей силой, как мы знаем его сейчас, а скорее силой равновесия, должной уничтожать статичность и придавать миру некую динамику, позволяющую ему

меняться, не уступая безрассудной притягательности Вайлда. Но случилось так, что Вивер дал имя Вирму, дал ему облик. Сделав так, Вивер сделал Вирма скорее самостоятельным существом, чем идеей или силой природы. А когда Вивер сошел с ума, он вовлек Вирма в сети своей паутины, навечно заключив его в путы. Некоторые говорят, что мир вернется к своей истиной сути, если Вирм будет освобожден из пут паутины Вивера. Мы не утешаем себя этой возможностью, ибо это выше наших сил. Сейчас для нас имеет значение то, что Вирм уничтожает все, к чему прикасается, отбрасывая мир к хаосу и разрушая паутину реальности. Без Вивера Вайлд - лишь хаос. Без Вайлда мы ничто. Неважно, как Вирм стал тем, кем стал, мы должны сражаться против него, ведь наш долг - хранить порядок в мире. Мы не можем освободить его и не можем победить до прихода Рагнарека, а тогда мир будет обновлен и заново воссоздан, и вновь воцарится равновесие.

Лексикон Фенрир

Фенрир, как и Фианна, традиционно используют особую терминологию для обозначения понятий, характерных для племени. Например, Фенрир может назвать общину своего племени "хов", но вряд ли он употребит этот термин в смешанной компании или по отношению к общине другого племени. Приведенные термины могут использоваться исключительно по желанию и предназначены для читателей, которым по нраву экзотические обороты речи.

Альв (мн.ч. Альфар) - фея

Форсети - Филодокс

Фостринг - кровь (в значении род, происхождение)

Годе - духовный лидер общины (обычно Мастер Ритуалов)

Годи - Теург

Хольмганг - вызов на поединок (или же сам поединок)

Хов - община

Ярл - лидер общины (обычно Моди)

Ёрмунгандр - Вирм

Ётуны - слуги Вирма, исторические враги Фенрир

Лен – граница территории каэрны

Моди - Ахрун

Рагнарек - Апокалипсис

Ротагар - Рагабаш

Скальд - с заглавной буквы - Галлиард Фенрир; с маленькой буквы - северный бард или сказитель

Тинг - собрание

Вандринг - переход между миром духов и обычным миром

Ветте (мн.ч. Веттир) – нечисть, Подменыши

Аэтлинг - кинфолк

Фенрис

Давным-давно, еще до Разлучения, до того, как появились Гару, до того, как миру потребовались Гару, Великий Фенрис вольно рыскал по лесам, упиваясь щедрым присутствием Гайи. Но когда Вивер сошел с ума, а пойманный им Вирм стал биться в агонии, цели Фенриса в мире трагически изменились. Он стал свирепым воином, призванным защищать Гайю от зловредных действий обоих сущностей. Он привел под ее начало первых Фенрир, яростных духов, заключенных в оковы плоти, предназначенных для уничтожения любой угрозы Матери Гайи.

Вот что ты должен запомнить о Фенрисе. Он не интересуется защитой слабаков или исцелением больных или исправлении ошибок людей. Его не заботят дела людей, волков, или других существ в этом мире или даже в мире духов. Фенрис существует исключительно для того, чтобы вырвать из мира зло Вирма и уберечь Гайю от его безумных метаний в паутине Вивера.

Фенрис - суровый властелин. Он не станет заботиться о нас иначе, как в самом отдаленном смысле этого слова, его не интересуют наши трудности или опасения. Он сражается за безопасность всего мира, и если мы будем достаточно сильны, чтобы делать то же, он даст нам и могущество, и решимость, и укажет путь. Если же мы будем слабы, он отшвырнет нас в сторону, ибо мы не поможем его задаче.

Гару других племен не понимают глубин наших отношений с Фенрисом и Гайей. Они думают, что мы холодны и суровы, и они правы. Они погрязли в вещественности мира и озабочены властью, идеалами, людьми и волками. Мы не заботимся об этих банальностях: только Гайя имеет значение, и наша преданность ей абсолютна. Другие Гару поражаются при виде этого, они никогда не поймут нашего безжалостного фанатизма. Они не способны сами поддерживать наш уровень отношения к жизни, поэтому они зовут нас грубыми и жестокими, чтобы оправдать собственную слабость. Но не позволяйте им обмануть себя - правда на нашей стороне, и если понадобится, мы пожертвуем собой, своей стаей, племенем, всем человечеством, чтобы обезопасить Мировой Дух. Это наша сила, которой не понять другим. Гордись, дитя Фенриса, ибо ты - величайшая загадка для всего живущего на земле!

Духи крови Фенриса

Кроме Фенрир, у Великого Фенриса есть немало детей, проводников его воли. Они разнятся по внешности и характеру, но все они имеют нечто общее: они все жаждут пожертвовать собой, служа Фенрису и Гайе.

Прежде всего, позволь мне внести ясность в этот вопрос: мы ***не хотим*** умирать. Мы не горим желанием встретиться с Вирмом лицом к лицу на поле битвы, оставив за спиной наших друзей и детей. Когда я слышу, как на каждом собрании нас преувеличенно называют жадными до крови чудовищами, это вызывает у меня отвращение. По правде говоря, мы хотим ***жить,*** возможно, даже больше, чем любое другое племя. Мы наслаждаемся самим фактом нашего существования, и мы ценим любовь нашего кинфолка больше, чем можно выразить словами. Но если мы действительно ценим и уважаем жизнь и любовь, тем более мы должны быть готовы пожертвовать ими ради большего. Как можем мы мирно жить и предаваться любви, когда орды Вирма вот-вот готовы ворваться в наши дома? Чтобы этого не случилось, мы должны сражаться и, возможно, умереть. И мы должны быть готовы принять гибель всех до единого Фенрир, если это сделает мир безопасным для остальных. Мы должны будем поступить так, ибо будем худшими из лицемеров, поступи мы иначе. Мы понимаем это, и также это понимают духи крови Фенриса.

Первыми из этих духов идут **Суртур**, неповоротливые огненные великаны, существующие только для того, чтобы разжигать ярость Фенрир и следить за тем, чтобы в последние дни перед Рагнареком мы не впали в самодовольство. Исторически значимы также **Норны**, известные как Богини Судьбы, Норны или Фурии. Они - духи мудрости, и мы очень высоко чтим их. Они предлагают покровительство немногим племенам, и я подозреваю, что Черные Фурии так ненавидят нас потому, что мы - одни из этих избранных, что и вызывает на нас столько словесных выпадов этих сучек.

Также для нас важны многочисленные духи животных, включая **Волков Фимбул**, Волков Войны. Эти голубоглазые волки цвета льда - да, волчонок, они выглядят в точности как я - духи войны и возмездия, и их территория - заснеженные земли Севера. Подозреваю, что они могут быть как-то связаны с Ледяной Стаей Серебряных Клыков, но у нас нет времени поговорить.

Храфн - дух хитрости, который выглядит как ворон и предпочитает общение с Ротагарами. Благодаря нему дети новой луны обретают то внутреннее видение, которое они используют, чтобы сделать нас еще лучшими бойцами. Лорды Тени ревниво относятся к нашим сношениям с Храфном. Им нравится думать, что Ворон принадлежит им и только им, но это не так.

Кукушка - забавный дух, которого Фенрис избрал для охраны и был поражен ее проделками. От кукушки немного пользы, но она известна, как дух хитрости. Мы получаем больше помощи от Храфна, но кукушка несколько более надежна.

Некоторые духи не столь осязаемы. **Штормы** - духи войны, тщательно хранящие секреты; они используют свое великое могущество, чтобы проверить тех Фенрис, кто становятся слишком уверенными в собственных способностях. Лорды Тени ненавидят нас и за это, ибо это доказывает, что их собственный тотем также благоволит к нам. Мы, конечно, не утверждаем, что они одержимы манией величия; просто нас удивляет то, что Лорды Тени столь неприязненно относятся к нашим успехам в этой области.

Брагир - духи веселья и разгула, они призваны напоминать нам о том, ради чего мы сражаемся. Всегда приятно вызвать их и пообщаться, так как они существуют только для того, чтобы приносить нам удовольствие. По некоторым причинам, возможно, благодаря присущей им магии, мы никогда не научимся принимать их как должное, поэтому чувствуем себя в приподнятом настроении в их присутствии.

И, наконец, **Аэгир** - духи безопасного путешествия, одни из тех, кто могут научить волчонка вроде тебя пользоваться лунными мостами. Они скромные духи, но полезные и необходимые.

Фазы Луны

Твоя роль в обществе Фенрир зависит от твоего отношения к одному из наиболее важных духов Творения -

Луне. Лик, который она покажет на небесах в час твоего рождения, повлияет на всю твою жизнь. Когда я родился, половина луны ярко сияла на безоблачном небе, и поэтому моя роль всегда была ясной, даже прежде чем я осознал, кто я и что я. Ты поймешь, что то же самое верно и для тебя, и для всех Гару. Итак, вот лики луны и то, что они значат для нас.

Новая луна - Ротагар

Среди большинства других племен Гару, рожденные под новой луной, призваны задавать вопросы, искать решения и подталкивать к этому других. До некоторой степени это верно и среди Фенрир, но Ротагар чаще всего почитают за нестандартность мышления, новшества в тактике и даже откровенную подлость, когда дело доходит до битвы со слугами Вирма. В то время как многие из нас находят такую тактику бесчестной, Великий Фенрис говорит, что мы должны быть терпеливы к подобным нюансам, до тех пор, пока это способствует нашей борьбе с Вирмом. Это выгодно отличает нас от, например, Лордов Тени, которые склонны использовать те же приемы; они стараются упрочить свое положение, а мы лишь желаем уничтожить врага. Мертвый враг это мертвый враг, неважно, как он стал таким. Вы ведь не ждете, что твари Змея будут сражаться честно?

Ротагар также ценятся и по другим причинам. Мудрейшие среди них знают, что иногда нужно усомниться в правильности пути, чтобы следование ему не привело к потере уважения. Когда мы готовимся к битве, они спрашивают нас, зачем мы делаем это, как это послужит Гайе и Фенрису. Они заставляют задуматься, действительно ли нам необходимо сражаться, или, может быть, есть другой путь. Они также оспаривают планы сражений, заставляя пересмотреть тактику; некоторые Фенрир достаточно предсказуемы в простоте их планов сражений с тварями Вирма, а Ротагар помогают нам сражаться умнее, а не просто жестче. Это помогает нам уменьшить потери в битве, что лучше для всех нас. Вкратце, они указывают нам непроторенные дороги и заставляют задуматься, не стоит ли идти по ним.

Серп луны - Годи

Мистики нашего племени, Годи связывают нас с миром духов, с Фенрисом и с Мировым Духом. Полностью сосредоточенные на изучении тайн и загадок духов, они зачастую менее развиты физически, чем большинство Фенрир. Тем не менее, им приходится быть грозными бойцами, но в определенном смысле. Они имеют дело с духами, которые не прощают слабости. Некоторые Годи покрывают тело шрамами, устрашающими слуг Вирма, или даже вырывают себе глаз, чтобы добиться благосклонности определенного духа, который может помочь им в их миссии. Большинство Гару будут льстить духам и одаривать их ради помощи, но не Годи. Они выслеживают духов и принуждают их обратить внимание на нас, осознать нашу ценность во всеобщем узоре вещей. Вот то, что отличает их от других Теургов, которых мы встречаем среди других племен.

Этих оборотней легко недооценить, ибо они, как и Ротагар, не соответствуют нашему предвзятому мнению об идеальном воине. Тем не менее, это предположение опасно, ибо заслоняет от нас истинную силу Годи и не дает понять то, что они, в сущности, также могучие бойцы. Годи, который перенаправил свои мистические таланты в боевое русло, является бойцом с колоссальным потенциалом, поэтому не принижайте его возможностей.

Половина луны - Форсети

Судьи нашего племени, Форсети помнят каждый закон, каждое установление, каждую традицию, священную для Фенрир. Некоторые Гару могут быть хранителями книг или законотворцами, но Форсети - больше, чем только это. Они - ***судьи***. Для них важны традиции, но более важно то, что они долго и усердно думают о том, что следует сказать и сделать в любой ситуации, и не боятся высказать свое мнение. Они придают структуру и цель нашему обществу, напоминая нам, зачем мы здесь и что это значит. Скальды вдохновляют нас, но именно Форсети охлаждают наш пыл, напоминая нам о том, кто мы есть. Большинство Фенрир считают Форсети суровыми наставниками, но они всегда справедливы.

Диск луны - Скальд

Во многом Скальды являются воплощением Великого Фенриса едва ли не более, чем Моди. Они смеются, поют и любят, но когда приходит час, они сражаются как проклятые и никогда не испытывают колебаний. Скальды напоминают нам о легендах прошлого, о героях будущего и о великой борьбе, которая стала нашим проклятием в прошлом и настоящем.

Чаще всего Скальды - музыканты и певцы, но они также поэты и рассказчики, хранители знаний и художники. Независимо от источника их вдохновения, они передают его нам, разжигая нашу ярость при виде уничтожения Гайи. Они - голоса праведного гнева и возмущения, которые звучат в нас перед лицом трагедии, и они придают нам сил во времена, когда мир катится в пропасть. В отличие от бардов других племен, Скальды вдохновляют нас как словами, так и личным примером. Чем говорить о том, как славно было бы вырвать сердце Вирму, Скальд пойдет и сделает это, чтобы показать, насколько это достойное деяние. Кто устоит против столь вдохновляющего примера?

Полная луна - Моди

Величайшие воины нашего племени, а значит, и мира, Моди - воплощение свирепости Гайи, звучащего в нас гнева, ярости и ненависти. Они наши вожаки и властители, первые в битве и последние в отступлении. Ничто не способно сломить ни храбрость Моди, ни его преданность Гайе. В то время, как Гару других фаз луны выполняют определенные функции в племени - поиск нового, познание тайн, судейство, вдохновление - у Моди есть лишь один долг: они должны сражаться с Вирмом с таким рвением и яростью, чтобы мы не могли не последовать за ними в битву и обрушивались на врага со всей возможной силой. Все Фенрир благодаря своей силе - живой упрек другим племенам, но Моди показывают, насколько те слабы на самом деле.

Теперь я должен предостеречь тебя. Многие Гару даже среди нашего племени считают, что Моди - не больше чем

машины для убийства. Это ошибка, ибо они значат гораздо больше. Да, они ужасны в своей ярости, но они также вдумчивые создания, искушенные в искусствах тактики и лидерства настолько, что не-Фенрир не могут осознать этого. Вот почему заговоры Серебряных Клыков и Лордов Тени против нас проваливаются так часто. Они считают нас просто невежами, хотя мы лишь сосредоточены на единственной достойной цели - борьбе с Вирмом. Мы были бы более чем способны интриговать против других, если бы нам пришло в голову подобное, но такие поступки просто недостойны нас.

Ритуал Инициации

Я не слышал ни об одном из Фенрир, чье Первое Изменение не было бы драматичным, и я не знаю никого, включая себя, кто бы ни счел свое вхождение в общество Фенрир во много раз хуже. Человек или волк, юный Клиатх принужден начать переход из самодовольного, мирского существования к такому, где ему приходится бороться за выживание мира один на один с вечным, неуничтожимым врагом. Одно это способно загнать обычного человека в Харано, но мы сделаны из более прочного материала.

Как только волчонка обнаружили, он должен продемонстрировать стае свои способности и психологическую устойчивость, прежде чем он может надеяться быть принятым. На этом этапе умение сражаться не важно; большинство волчат понятия не имеют о том, как драться, и мы не ждем от них чудес. Тем не менее, волчонок должен показать силу воли, решимость и ярость. Мы должны видеть, что он хочет сражаться с Вирмом и что он готов пожертвовать всем, чтобы сдержать чудовище и обезопасить Гайю. Это нелегкое дело, и многие неофиты погибают или убегают в ужасе, столкнувшись с тем, что должны совершить. Так и должно быть: только смелый приветствуется среди нас.

В дополнение к проверке ярости и решимости юный Гару должен проявить хотя бы некоторые черты, характерные для своей фазы луны. Это может быть просто, как, например, чувство юмора перед лицом опасности для Скальда или безжалостность для Ротагара. В некоторых

случаях, для особо одаренных, задание может быть и намного сложнее, к примеру, вызов духа для Годи или достойная схватка для Моди. Все зависит от изначальных возможностей волчонка.

До самого Ритуала Инициации, да и после него, будущие товарищи по стае постоянно проверяют новичка. Эти проверки не всегда приятны. Честно говоря, зачастую они включают в себя расовую или половую дискриминацию и направлены на то, чтобы попытаться изгнать волчонка из племени. Из-за этого мы постоянно теряем некоторое количество девушек, уходящих к Черным Фуриям, но так и должно быть. Если волчонок не в состоянии перенести пренебрежительное отношение своих собратьев, как он сможет сражаться в безнадежной схватке с Вирмом? Мы ожидаем, что настоящий Гару сумеет постоять за себя и выбьет спесь из тех, кто будет притеснять его, меньшее просто недостойно нашего племени. Как только волчонок показал себя с лучшей стороны, всякие издевательства прекращаются. Разумеется, мы продолжаем проверять его, но уже скорее для его же блага, а не для нужд племени. В конце концов, если мы хотим сохранять свою компетентность в сражениях, мы должны держать бойцов в постоянной боевой готовности.

Женщины среди Фенрир

Зубы Грома размышляет:

В прежние времена Фенрир обвиняли в том, что они исключают женщин из многих значимых для племени функций. На самом деле все не так просто, как кажется. Во-первых, homid среди нас росли в основном в человеческом обществе, где их учили, что женщины слабы и нечисты. Поэтому они взяли моду пренебрежительно относится к женщинам независимо от их происхождения и в ущерб здравому смыслу. Это отношение было общепринятым в племени и по другой причине: женщины-homid, будучи воспитанными в человеческом обществе, где их учили, что они слабы и недостойны, не могли поверить в то, что они сильны, а значит, были непригодны для битвы.

Их с малолетства учили, что они не могут сражаться, и ко времени Первого Изменения они уже сами верили, что не могут сражаться. Эти два фактора поддерживали один другого, и, хотя среди нас всегда были женщины, очень долго их было слишком мало. Lupus среди нас, самцы и самки, считали все это верхом глупости, и были в восторге, когда им удавалось доказать это любому мужчине-homid, осмелившемуся не согласиться с подобным. Многие lupus, разочаровавшись, покидали наше племя и присоединялись к другим (на самом деле я уверен, что племя Черных Фурий и образовалось в результате подобного исхода, но мало кто в обоих племенах согласен признать это).

В последнее время женщины-homid решили, что они больше не желают мириться с мужскими представлениями об их слабости. Давно пора! Теперь, когда они верят в себя, они снова стали достойными бойцами, и у мужчин-homid теперь намного меньше шансов безнаказанно оскорблять их. Это благо для нашего племени, ведь нам больше не приходится ежегодно терять половину наших волчат, уходивших к Фуриям. Помогает и тот факт, что преобладание homid ослабло, что привело к забвению предрассудков, разлагающих племя. Теперь основная наша цель вновь ясна – бороться и Вирмом и изгнать его из мира, и ценен каждый боец, способный помочь этому, независимо от его пола.

София уточняет:

Не хотелось бы начинать этот спор по новой, но думаю, что я – не единственное дитя Фенриса, у которого есть духовная связь с женщиной-предком, славной как на поле битвы, так и вне его. "Снова стали достойными бойцами", - какая чушь. "Достойные бойцы, как и всегда", - вот что более правильно.

Родная форма

Итак. Теперь ты знаешь о духах, что образуют этот мир и придают ему форму, и о тех из них, кто покровительствует нашему племени. Ты знаешь, какие роли есть у Гару в племени, и как мы приводим к себе молодых Фенрир. Ты еще не знаешь, откуда мы приходим, и это как раз то, что я собираюсь тебе объяснить. Фенрир рождаются от волков и людей, и наш род продолжается от связи Фенрир с этими видами. Гару, рожденные волками, зовутся lupus, и их видение мира подчинено их прошлому хищников. Гару, рожденные людьми, зовутся homid, и по образу мышления они как люди. Есть еще одна форма рождения, намного более редкая, чем первые две; эти Гару зовутся метисами и рождаются от связи двух Гару. Это запрещено законами нашего общества, но время от времени случается. Среди Фенрир метисов меньше, чем среди других племен, но зато отношение к ним лучше, чем почти во всех племенах. Фенрир построили суровое, но действительно справедливое общество, где у каждого есть шанс проявить себя. Ни одно племя не может сказать того же о себе – ни миролюбивые Дети Гайи, ни зашоренные Черные Фурии. Вот что тебе следует знать о каждой из форм Гару.

Рожденные волками: lupus

Хотя эта форма, очевидно, ближе всех к Великому Фенрису, их количество резко уменьшилось за последнее столетие. Это связано с деятельностью людей, поэтому нам пришлось пренебречь нашим почтением к территории других Гару. В Скандинавии дела обстоят не так плохо, и там мы можем назвать кинфолком немало волков. То же верно и для районов Северной Америки, но там причина скорее в том, что эти места не подходят большинству других племен Гару. Волки сейчас не столь многочисленны, как некогда, но в диких уголках мира их достаточно. Проблема в том, что остается все меньше таких мест, и для многих это предзнаменование Рагнарека.

Среди Фенрир lupus занимают не последнее место. Они гораздо ближе к воле Гайи, чем может быть homid или метис, и говорят, что Великий Фенрис предпочитает общество lupus величайшим из homid. Абсолютно точно

известно, что он делится своими Дарами только с lupus Годи. Homids могут заслужить встречу с ним, но должны полагаться на духов его крови, чтобы обучиться Дарам. Возможно поэтому homids проводят столько времени, сражаясь в войнах людей: они жаждут признания Великого Фенриса и не видят другого пути, кроме как преуспеть в битве. На самом деле это не имеет значения: Великий Фенрис принимает всех нас, просто он желает, чтобы мы выполняли свой долг, а не пытались присвоить дела других.

Рожденные людьми: homid

В то время как lupus держат лапу на пульсе желаний Гайи, homid служат связующим звеном с человеческим миром, который мы призваны контролировать и охранять наравне с природой. Помни, что люди – в той же мере частица Гайи, как и волки, вот почему Гайя сотворила нас созданиями обоих миров. Конечно, homids наиболее многочисленны и их всевозрастающее влияние формирует культуру и структуру племен. С одной стороны, это имеет свои преимущества, но это вовлекает нас в войны, которые ведем не мы, политику, которую выбираем не мы, и сообщества, с которыми мы не должны быть связаны. Я имею в виду связь с человеческими сообществами, которые заронили позорные шовинистические идеи в умы слабовольных Гару из нашего племени; эта та самая связь, которая сподвигла некоторых недостойных Гару поддержать фашистские режимы в темные годы Второй Мировой Войны. Это не принесло нам пользы, и это было принесено homids. Впрочем, мы не должны судить их строго, ибо они внесли немалый вклад в процветание племени.

Рассмотрим, к примеру, концепцию истории. Это кажется элементарным, но это то, что lupus не всегда может принять, по крайней мере, сначала. Законы, традиции, этика – все это человеческие понятия, и они бесценны, ибо предают нашему племени структуру, цель и значение. Человеческие аспекты homid позволяют нам быть думающими существами, способными к доброте и состраданию, размышлениям и предвидению событий. Это делает нас народом в отличие от просто зверей. Взгляни

на Красных Когтей: при всей своей ярости они низшие существа, так как в их венах не течет крови людей. Они считают это благословением, но это проклятие, и немалое. Они обречены на вырождение, ведь они не в состоянии видеть дальше зверя в себе. Помни об этом, прежде чем проклинать людей.

Рожденные Гару – метисы

Метис рождается как результат тяжкого греха его родителей; отрекшись от волков и людей, они порождают искаженное создание, не относящееся ни к тем, ни к другим, проклиная себя на всю жизнь. Однако, сам метис не виноват в этом; дитя страдает за чужой грех так, как никогда не будут страдать его родители. Это несправедливо, но таково положение вещей. Мы не жалеем их, а они не просят жалости. Тем не менее, мы даем им единственное, что только можем: возможность. Метис столь же силен как боец, могуч как мистик, ценен как рассказчик, как любой lupus или homid, и ты должен всегда помнить это. Если он держится наравне с остальными и доказывает верность Фенрису и Гайе, тебе бы лучше оказывать ему то уважение, которого он достоин. Как каждый из нас, они не совращены Вирмом, пока сами не выберут этот путь, и даже сами уродства, что отравляют им жизнь, придают им решимость, к пониманию которой другие не в силах даже приблизиться.

Оставляя в стороне пошлости, скажу: метисы бесплодны, и они не могут дать жизнь новым поколениям. Этот факт занижает их статус в обществе – будучи хорошими бойцами, они не могут иметь детей, а значит, не способны до конца понять, ради чего мы сражаемся. Чтобы осознать значительность даров Гайи, необходимо быть частью круговорота рождения и смерти, а это то, что недоступно метису. Не подвергай метисов гонениям за их проклятие; они те, кто они есть, и это не зависит от них. Принимай это как очередную несправедливость мира, в котором мы живем.

Кинфолк

Невозможно описать ценность нашего кинфолка. Говоря наиболее доступным языком, они – будущее нашего народа, проявление силы Гайи. Они заключают в себе разделенные половинки нашей личности, и, соединяясь с нами, делают нас тем, кто мы есть. Как переоценить их значимость? Что еще более важно, кинфолк воплощает то, ради чего мы идем в бой; они те, кого мы любим и о ком заботимся, те, кто воодушевляют нас на битву, когда кажется, что нет больше надежды. Чтобы выжить среди Фенрир, нужна немалая сила, ибо мы не слишком терпимы. Но мы созданы, чтобы защищать, и не позволим кинфолку страдать, если можем помочь им. Мало кто из других племен Гару может сказать то же с такой уверенностью.

В дополнение к этому, кинфолк полезен и по другим причинам. Пока мы заняты борьбой с Вирмом, волки расширяют свою территорию и узнают секреты Вайлда, которые мы иначе пропустили бы. Они умные создания, а их отношение к семье и преданность друг другу может служить нам примером. Даже если ты homid, лучше потрать немного времени, узнавая о жизни волков. Их влияние на нашу личность неуловимо, но крайне важно.

Человеческий кинфолк столь же, если не более важен. Они рассказывают нам о человеческом правительстве и обществе, учат нас его этике, законам и ценностям. Они напоминают нам, что мы созданы не только для убийства, мы еще и люди. Когда мы больны или ранены, они излечивают нас. Когда мы сражаемся с вампирами или Танцорами Черной Спирали, они снабжают нас огнеметами или серебряными пулями. Если возникают проблемы с человеческим правительством, они помогают нам решить их. Хотя они не ощущают той ярости, что ведет нас, они многочисленны и полны чувства долга. Не будь их, Вирм сокрушил бы нас давным-давно.

Никогда не забывай: кинфолк – не твоя собственность. Они не вещи, не разменная монета, чтобы тратить, и не игрушки, чтобы использовать. Они – живые, дышащие, думающие существа, и ты *обязан* чтить и уважать их, иначе ты будешь казнен. Фенрир, не способный защитить

свой кинфолк, хуже, чем бесполезен: он – прямая угроза нашему будущему, всему, чего мы надеемся достигнуть. Далее: нет чести в том, чтобы третировать человека или волка, который физически слаб по сравнению с тобой. Ты воин, и должен поступать соответственно. Если нет, пусть гнев Норн падет на твою голову.

Лагеря

Рррр….Теперь, когда ты получил представление о культуре нашего племени, я расскажу тебе о тех, кто пытается вывернуть наши представления наизнанку. Они предатели нашего дела, все до одного, и лучшее, что ты можешь сделать, это избегать их. Я говорю о тех группах Фенрир, называющих себя лагерями, которые пытаются увести племя с прямого пути сражения с Вирмом и защиты Гайи. У каждого лагеря есть некие жалкие оправдания своему существованию, но пусть это не смущает тебя: они трусливые отвратительные создания, не понимающие истиного пути Фенрир. Это не означает, что они не часть нашего племени, или что ты можешь забыть о них. Ты обязан узнать о них, так что слушай внимательно.

Само существование лагерей неудивительно – в каждом обществе существуют радикальные элементы. К счастью, здравомыслящих Фенрир это не слишком интересует. Если бы не это, роль лагерей могла бы стать ключевой, ведь они прилагают немало усилий, чтобы задать определенный тон в политических отношениях с другими племенами. Не позволяй сбить себя с толку! Другие племена Гару – наши союзники, нравятся они нам или нет, и мы обязаны взаимодействовать с ними, если хотим достичь хотя бы малой толики наших целей.

Валькирии Фрейи

Вот что странно: на нашей родине, где Фрейя и Валькирии особенно чтимы до сих пор, этого лагеря не существует. Не существует потому, что в нем нет

необходимости; нет цели, которой он мог бы служить. Там, на земле наших предков, густо струится кровь волков в наших венах, и мудрость lupus ведет наше племя в той же мере, что и мифический огонь homid ; там мы ценим Гару в первую очередь и в основном по тому, насколько он или она может нести тяготы непрестанной битвы с неумолимой судьбой, с Ёрмунгандром – Вирмом, у нас нет ни времени, ни терпения на споры между мужчинами и женщинами. Мы сражаемся, чтобы выжить, и каждый из Фенрир вносит свой вклад в общее дело.

За пределами этой территории ситуация иная. Мир сложен, и кое-где люди стремятся в первую очередь изменить общество, в котором живут, а не сражаться с угрозами, пытающимися нас уничтожить. Именно там женщинам нашего племени говорят, что у них есть те же права, что и у мужчин, как будто это не так. Их учат *ожидать*, что к ним будут относиться, как к равным, вместо того, чтобы взять силой то, что положено им по праву рождения и *надрать уши* любому мужчине, который не станет обращаться с ними с уважением. Другие племена, особенно Черные Фурии и Дети Гайи, только поддерживают такое мнение. Женщины жалуются, вместо того, чтобы действовать, и Ярлы многих общин сурово и пристрастно реагируют на это. Лагерь Валькирий стал ответом на это, это женщины, сражающиеся в первую очередь не с Вирмом, а с мужскими предрассудками.

Этот лагерь раздражает меня. У него небольшое влияние среди Фенрир, но они стремятся усилиться и поднимают на политическом уровне такие вопросы, которые относятся к общению членов стаи или общины. Разве кто-нибудь осмелится опровергать могущество таких легендарных Фенрир, как Брунгильда, или Фрейя Повергающая Троллей, или Джилианна Быстрые Клыки? Разумеется, очевидно, что воины равной способности должны почитаться на равных. Но это проблема не только женщин; это побочный продукт воинской культуры, где непревзойденное мастерство и умение не просто поощряются, но провозглашаются теми, кто сражается бок о бок с тобой. Нельзя уравнять шансы, не делая Фенрир мужественнее как на личном, так и на общем уровне. Валькирии же поддерживают слабых и нахлебников, тем самым действуя вопреки идеалам

племени. Не поддерживай их и не задумывайся об их необходимости – необходимость состоит в том, чтобы община несла ответственность за своих членов. Подобные вопросы должны решаться стаей, а не лагерем, заблуждающимся насчет своей значимости.

София: Мне больно возражать против слов кого-то, столь чтимого и уважаемого, как Зубы Грома, но кое в чем я не могу с ним согласиться. Он абсолютно прав, когда говорит, что другие племена преувеличивают проблему; в самом деле, я потеряла счет поединкам, в которых мне приходилось отстаивать честь племени и свою честь против Черных Фурий, искажающих наш образ жизни. Но это не значит, что Валькирии не служат никакой цели. Они показывают нам, что женщинам есть место в племени, что они столь же славны и достойны стоять наравне с мужчинами. Они вдохновляют своим примером тех, кто иначе бы смирился с насмешками заносчивых мужчин, считающих, что женщинам не место не поле боя. Зубы Грома – lupus, он и вообразить не может, до чего доходят мужчины- homid . Лагерь Валькирий возник потому, что возникли обстоятельства, требующие его создания. Ошибкой будет сравнивать их с Фуриями, так как они служат совершенно другим целям в борьбе с Вирмом.

Рука Тюра

Среди Фенрир есть воины, а есть представители Руки Тюра. Для них правильным будет слово "экстремисты": они самые фанатичные, самые безжалостные, самые свирепые вервольфы. Не будем замалчивать факты: их очень мало, но все они – палачи, охотники, которые выслеживают и уничтожают тех врагов Гайи, до которых не доходят руки у большинства общин. Потеряна их слава борцов с Вирмом, ушла навсегда, им осталась только месть.

При всей их свирепости, они занимают определенную нишу среди других Фенрир. Они скрытны, бдительны и убийственно эффективны. Не противопоставляй себя им, вольно или невольно. Не думай, что твой статус позволяет тебе вести себя, как заблагорассудится, среди людей, Гару и прочих детей Гайи. Рука Тюра бдит и уничтожит тебя, если ты забудешь свое место.

В своем роде Рука Тюра – опустившийся лагерь, ибо они полностью отошли от сражения с Вирмом, сконцентрировавшись вместо этого на ужасающих результатах совращения Вирмом человечества. Их добыча – насильники, серийные убийцы, педофилы и террористы, и в этом они схожи с экстремистами Черных Фурий, Лордов Тени и Красных Когтей. Возможно, уничтожение этого сброда и кажется им благородным делом, но не обольщайся! Преследуя их, Рука Тюра забыла о Вирме, нашем главном враге. Хорошо, что они напоминают нам, что и мы не идеальны, но факт остается фактом: они, словно слепые щенки, пытаются уничтожить проявления Вирма, а не его самого. Они просто напрасно теряют свое время.

Грохот Мъёлльнира

Грохот Мъёлльнира – очень старый лагерь. Его основали Фенрир, потерявшие в бесконечной войне все, что было им дорого, и поклявшиеся уничтожить Вирм любой ценой. Сейчас это сборище маньяков-убийц, жаждущих ринуться в битву, невзирая на обстоятельства. Истинные цели лагеря оказались искажены до неузнаваемости, и теперь он позорит всех нас.

Есть среди Гару лагеря и похуже, чем этот, но таких немного. Эти воины, к счастью немногочисленные, порвали все узы, связывающие их с миром, и живут одной целью – уничтожить Вирма. Достойная цель, но проблема в том, что они не заботятся больше ни о чем: люди, волки, духи, Завеса их не волнуют. Убийства – их хлеб, смысл их жизни. Они чудовища, какими нас считают другие племена, они на грани Вирма.

Их поступки нельзя оправдывать. Да, они доблестные воины, но лишены такой добродетели, как здравый смысл. Фанатизм дает им силу, но в современном мире он неприемлем. Когда раздается грохот Мъёлльнира, люди слышат его и действуют соответственно. Вирм замечает их приближение за много миль и зачастую просто задавливает их ордами своих слуг. Нам приходится потом скрывать следы их деятельности, чтобы не давать другим племенам повода действовать против нас и мешать нашей

борьбе с Вирмом. Несмотря на всю их ярость, этот лагерь зачастую действует просто глупо. Держись от них подальше, если хочешь принести пользу в борьбе за Гайю.

София: Я как-то наткнулась на одного из этих...*людей*. Пожалуй, за всю свою жизнь я не встречала никого более шокирующего, более бессердечного и жестокого, без малейшего проблеска человеколюбия. Это был настоящий социопат, ни во что не ставящий ни свою, ни чужую жизнь. Желать уничтожить Вирма достойно – в конце концов, именно для этого нас и создала Гайя – но Фенрир Руки Тюра позабыли и отвергли то, ради чего мы сражаемся. Они в той же степени искажены, как и отвратительные чудовища из легионов Вирма.

Клыки Гарма

Как и Дети Гайи, Клыки Гарма предпочитают исцелять, а не разрушать. Они стремятся преодолеть отчужденность между нами и другими племенами, чтобы мы вместе могли противостоять Вирму. Они не гневливы и легко прощают обиды и неплохо общаются с другими племенами. Из всех лагерей Клыки Гарма выказывают больше всего мудрости в своих действиях. Эти Фенрир долго думают и не станут сломя голову кидаться в пасть Вирма, если есть возможность притупить ему когти, не жертвуя невиновными.

За последний десяток лет этот лагерь значительно усилился. Дипломатия стала в порядке вещей в сегодняшнем мире, и эти Гару поймали нужную волну. Они хорошо организованы, открыты и стараются не мешать другим Фенрир. Это верно с их стороны, ведь благодаря этому остальные не испытывают ненависти к ним и, следовательно, не обращают на них внимания.

Ганс: Хотя сказанное выше верно, я бы добавил еще кое-что: другим Фенрир интересно знать, насколько сильна их преданность Гайе? Если они проводят столько времени, помогая людям и налаживая отношения с другими Гару, насколько они остаются сосредоточенными на сражениях? Мы ни в коем случае не предполагаем, что они слабы (в конце концов, они Фенрир), просто кажется, что их

приоритеты несколько смещены. Пусть люди разбираются сами, и пусть другие Гару познают нашу силу по нашим деяниям. Пустые разговоры редко приносят пользу.

Славный кулак Одина

Постоянно сражаясь с врагом, зачастую действующим посредством людей, некоторые неизбежно начинают ненавидеть людей. Вот что произошло с этими Гару. Они называют себя Славным кулаком Одина, и это достаточный повод для оскорблений: наши саги об Одине повествуют о нем как о злейшем враге Фенрир, приносящем племени зло во все времена. Возможно, они считают это тонкой насмешкой, или думают, что зло Одина – единственный способ обуздать человечество, а может быть, они просто глупцы. В любом случае, если Клыки Гарма сходны с Детьми Гайи, Славный кулак Одина подобен племени Красных Когтей. Они так же не испытывают к людям ничего, кроме ненависти, и стремятся уничтожить человечество. Политика, мирные договоры, предвидение последствий ничего не значат для них, и это приводит к многочисленным столкновениям с остальным племенем.

Славный кулак Одина в подавляющем большинстве состоит из lupus, но они находят поддержку лишь в общинах, чья территория частично совпадает с землями Красных Когтей. Они скрытны, но их легко выявить, если знать, на что обращать внимание. Они терпеть не могут людей и всегда ищут возможность уничтожить их как можно больше, прикрываясь нуждами общины. Такой подход делает их бесчестными, но, в отличие от Красных Когтей, они все еще готовы пожертвовать собой (или другими) ради своих цели, как каждый Фенрир. Они крайне опасны, поэтому будь осторожен, если заподозришь, что кто-нибудь из них пробрался на твою территорию.

Стальная Шкура: Хотя я и lupus, но считаю этих Гару отвратительными. Неужели они не осознают, что люди необходимы этому миру? Да, они недалекие создания, которые, кажется, задались целью уничтожить мир вокруг себя, но они все еще часть замысла Гайи. Мы не можем уничтожить их, не уничтожив часть ее. Не трать время на

разговоры с этими глупцами, если встретишь, но если они станут угрожать тому, что ты защищаешь, уничтожь их.

Пот Имира

Правда мне неизвестна, но среди Фенрир ходят слухи об этом лагере Гару. Это американские Фенрир, существовавшие задолго до того, как в Америке появились европейские Гару. Они делили человеческий и волчий кинфолк с Вендиго и погибшими Кроатан. Так как мое мнение о Вендиго отражает мнение большинства Фенрир, мне кажется, что этот лагерь – или, точнее, популяция – всего лишь миф. Теория гласит, что он образовался благодаря первым посещениям Америки скандинавами. Возможно, некоторые Фенрир предпочли остаться в Америке, а не возвращаться домой, выбрав новую жизнь среди местных волков и людей. Я могу понять это: Вендиго тогда не были столь подозрительны к другим Гару, а земли и волки севера Америки могли поразить воображение. Там царит суровая красота, и любой Фенрир мог бы захотеть побродить там.

Если этот лагерь и существует, им приходится прилагать немало усилий, чтобы скрываться. Впрочем, это неудивительно, ведь Вендиго наверняка немало досаждали им. Несмотря ни на что, мне нравится мысль о Фенрир, которые сошлись с племенами Америки. Многие из них были свирепыми бойцами, и приятно думать, что их кровь влилась в родословную Фенрир, а не была потеряна в жилах этих жалких псов Вендиго, по ошибке именующих себя Гару. Но, как я уже сказал, они скрытны, поэтому вряд ли ты пересечешься с ними в ближайшее время.

Улыбка Локи

Долгое время существовали слухе о тайной секте Фенрир, которая держала под контролем все племя и считала себя лидерами несмотря на то, что ее члены скрывались в тени и предпочитали интриги честной борьбе. Они и сейчас столь же скрытны, как были, но некоторые среди нас были достаточно мудры, чтобы проследить за их махинациями: например, мы знаем, что они наиболее активны в Восточной Европе. Неважно, как

они называют себя: их истинная сущность ясна всякому, кто на минуту задумается над фактами.

Мечи Хеймдалля

Мечи Хеймдалля *были* изменниками, отколовшимися от нашего племени. Мы считаем, что уничтожили их до последнего, но то же мы думали и о Фера, а получилось наоборот. Ты должен знать, что Мечи Хеймдалля – это лагерь, состоявший только из homid, которые считали, что сила зависит от твоего пола и цвета кожи. Хеймдалль был легендарным стражем Великого Фенриса, едва ли не его сыном. Как он охранял каэрну от Ётунов, так и члены этого лагеря поклялись, что будут охранять Фенрир от слабости и предательства своих. Они считали себя высшей расой Гайи, а людей (особенно не-белых и женщин) – жалкими слабаками, которых нужно держать в страхе и покорности. Они хотели, чтобы мы убили всех неевропейских Гару (они называли это "чисткой"), заставили молчать всех женщин нации и уничтожили любое племя, которое откажется признать Фенрир господами. Они ценили силу больше, чем честь и мудрость, и им не хватило ни того, не другого, чтобы понять, что то, что они предлагали, не есть сила.

Деяния этого лагеря поставили нас на грань поглощения Вирмом и опозорили все племя. Пусть их пример научит тебя держать ярость в узде и уважать других.

Стальная Шкура: Эти ублюдки даже нападали на lupus среди нас, включая меня. Они были бесчестными созданиями, предпочитающими побеждать количеством, а не выходить на честный бой один на один, как сделал бы любой Фенрир, имеющий хоть слабые понятия о чести. Они были столь же недостойны, как и их человеческие двойники, и я был искренне доволен, что участвовал в их уничтожении. Гибель этих подлых бесхребетных созданий только помогла нам.

Литания

Да, я знаю, что ты уже слышал об этом раньше. Закрой рот и послушай! Литания служит основой культуры Гару и ею не стоит пренебрегать. Невзирая на племя, лагерь или родную форму каждый Гару Гайи принимает эти правила, по крайней мере, в идеале. Жизненно необходимо, чтобы ты понимал, что они значат, и следовал их духу, а не букве.

Гару не должен спариваться с Гару

Это первый и наиболее важный закон Литании. Мы, Гару, не замкнутый в себе вид: в нас течет кровь духов, волков и людей, и баланс между ними должен оставаться неизменным. Вступление в интимные отношения с другим Гару оскорбляет наше предназначение, всегда помни это. Если ты нарушишь этот закон, и тебя, и того, с кем ты сожительствуешь, ждет суровое наказание.

Хотя сам факт сожительства с Гару является тяжким грехом, мы не наказываем порождения этого союза. Метисы итак пострадали от глупости своих родителей, мы даем им столько же шансов проявить себя, сколько и другим. Не смей третировать, унижать или оскорблять метисов, обращайся с ними не лучше и не хуже, чем с другими юнцами. Обстоятельства их рождения сделали их свирепыми бойцами, и они в той же мере, как и все, связаны с нашим делом. Дай им шанс проявить себя, и будешь наверняка удивлен результатами.

Итак, если тебя признают виновным в нарушении этой заповеди, ты будешь принужден вырастить и воспитать ребенка, дать ему знания об обществе Фенрир и помочь ему подняться над обстоятельствами рождения. В то время, как твоему ребенку будет дан шанс искупить твою вину, тебя будет презирать все племя. Хочу предостеречь тебя: если воспитание детей считается нелегким делом среди людей, то каково будет воспитывать того, кто с рождения полон Ярости? Не стоит нарушать эту заповедь. Она стоит первой в списке не просто так.

София: Некоторые Гару считают, что ключевой пункт заповеди – рождение метиса, и просто переспать с другим Гару не будет ее нарушением. Это не так. Закон существует для того, чтобы мы концентрировали свое

внимание на кинфолке, а не для того, чтобы избежать рождения метиса. Метисы – подтверждение правомерности закона, а не первопричина. Интимная связь с другим Гару столь же предрассудительна, как рождение метиса.

Стальная Шкура: Иногда в данной ситуации возникает вопрос, уместно ли сожительствовать с Гару одного с тобой пола. Подобный поступок вдвойне противен, так как нарушители Литании отрекаются не только от кинфолка, но и от возможности иметь детей. Мы на войне! У нас нет времени предаваться утехам! Забудьте свои человеческие замашки. Среди Гару мы спариваемся с кинфолком, чтобы породить потомство, а не для удовольствия. Ищите удовлетворение где-нибудь еще, предпочтительно – на поле битвы с Вирмом.

Ганс: Вот такие разговоры и заставляют остальные племена считать нас ублюдками-мазохистами, чья единственная радость – кровавые битвы. Любите своих супругов, наслаждайтесь близостью с ними. Спаривание без любви не сделает ваших детей такими сильными, как они должны быть.

Сражайся с Вирмом, где бы он не обитал

Пожалуй, это та заповедь Литании, которая ближе всего нашему племени, ибо мы выслеживаем и уничтожаем тварей Вирма по всему миру. Но будь осторожен, волчонок: Вирм нечто большее, чем отец всех чудовищ. Он скрывается в сердцах и умах людей, и нам приходится сражаться с ним не только на физиологическом, но и духовном, философском уровне. Ты должен сражаться с Вирмом везде и всегда и не колебаться.

Кое-кто говорит, что Вирм не несет ответственности за все зло в мире, что люди творят его по своей воле, но это не имеет значения. Являются ли их действия результатом голоса Совратителя или их собственной злой воли, они должны быть уничтожены. Вирм одновременно и физическая сущность, и метафорическое обозначение зла в мире, и тебе придется сражаться и с тем, и с другим.

Ганс: Разумеется, это не значит, что ты можешь действовать поспешно необдуманно. В таком случае ты быстро будешь убит. Ты должен действовать предусмотрительно, мудро выбирая сражения, чтобы нанести наибольший урон врагу. Иногда это приводит Фенрир на странные пути, как в случае с Клыками Гарма. Я не утверждаю, что полностью понимаю их, но помни, что их борьба с Вирмом столь же беспощадна и яростна, что и наша.

Уважай территорию другого

Для нас нелегко подчиниться этой заповеди, ведь в нашей природе заложено стремление уничтожать любую угрозу Гайе, даже если в процессе нам приходится переступать границы наших полномочий. Вряд ли нас можно в этом обвинять: многие другие племена слабы и бездарны, а мы на войне. У нас нет времени быть вежливыми и ласковыми с другими Гару при таких обстоятельствах.

Тем не менее, нам следует хотя бы пытаться уважать остальных, если на это есть хоть немного времени. Незачем провоцировать ненужные конфликты с другими Гару, не говоря уж о Фера, когда простой вой приветствия может снять напряженность. Здравый смысл и вежливость позволят тебе обойтись без глупых схваток, поэтому будь осмотрителен на чужой территории. Ну а если они отнесутся к тебе неуважительно в ответ на твою вежливость – тогда у тебя есть полное право преподать им небольшой урок этикета.

София: Не забывай, что от места к месту обычаи меняются. Вой приветствия идеален для диких мест, но не вполне уместен в перенаселенном городе. В этом случае лучшим вариантом будет телефонный звонок, хотя это не всегда осуществимо. Обычно тебе приходится подождать посредников, и если они говорят тебе что-то сделать, лучше прислушайся. Но не позволяй им сбить тебя с пути: война с Вирмом превыше условностей.

Стальная Шкура: Если бы я был Форсети, я бы добавил, что если ты не в силах удержать территорию, она не

может быть твоей. Немало каэрн пало потому, что их "охраняли" слабаки, больше занятые политиканством, чем эффективной защитой Гайи. А сколько из них мы могли бы отстоять, если бы нам не приходилось "уважать территорию другого"? Пока другие Гару остаются слабы, соблюдение этой заповеди зачастую губительно.

Принимай капитуляцию достойного противника

Мы, Фенрир, самые гордые, яростные, дисциплинированные бойцы, и для нас нелегко принять капитуляцию врага. Наши инстинкты требуют от нас разорвать его в клочья, и в бою это не только правильно, но и предпочтительно. Тем не менее, если противник – Гару Гайи или Фера, следует помнить, что все мы – дети одной Матери. Не стоит истреблять ее создания просто потому, что они оказались столь недальновидны, что бросили тебе вызов. Они могут быть глупы, но они тоже ее слуги, и мы должны обходиться с ними соответственно. Итак, если противник сдается добровольно, признай это.

Доблестные битвы – часть нашей жизни, мы полны ярости и нам нелегко забыть обиду. Но следует осознавать: если битва закончена, она закончена. Победитель возвышается, побежденный признает поражение. Это единственная возможность для нашего общества выжить в тисках войны.

Стальная Шкура: Схватки за лидерство кажутся странными lupus среди нас, мы предпочитаем выяснять отношения угрозами и запугиванием, а не прямым столкновением. Никогда не забывай, что если ты откроешь горло противнику, он, скорее всего, тут же разорвет его, правильно это или нет. Если вызов брошен, это делается не просто ради того, чтобы поставить кого-либо на место: противник должен быть или полностью побежден, или вообще не является побежденным. Будь осторожен и внимателен, оценивая границы возможностей, как своих, так и соперника.

София: Иногда случаются несчастные случаи, когда Фенрир сражаются с большей свирепостью, чем может

пережить их противник. Среди других племен у нас плохая репутация, но иногда нет другой возможности сместить слабого или недостойного, кроме как вызвать на бой. Эта заповедь важна, но многие не слишком настаивают на ее выполнении.

Подчиняйся старшему

Эта заповедь первостепенна. Мы, Фенрир, племя воинов, и не можем существовать без строгой иерархии внутри общин и стай. Слушайся старейшин и не вздумай возражать без чрезвычайных на то причин. Наказание за нарушение этой заповеди сурово, и стая здесь не поможет тебе. Недисциплинированные племена, например, Черные Фурии, еще могут принять возражения как должное, но Фенрир безжалостно наказывают тех, кто повинен в нарушении субординации. Неподчинение приказам ставит под угрозу всех нас.

София: Все сказанное верно, но многие, особенно женщины и lupus, должны быть бдительны. Некоторые homid считают, что этот закон дает им право помыкать "собаками и бабами". Ни один достойный уважения Фенрир не станет использовать свой статус для подобного, но есть большое число Фенрир, которые в этом отношении ведут себя не вполне достойно. Мы перерезали немало таких, когда уничтожили лагерь Мечей Хеймдалля, но до сих пор эти воззрения живут в умах некоторых из нас.

Ганс: Это кажется суровым, но наша приверженность этому закону основана на том, что мы на войне, и должны помнить об этом. Неподчинение командам способно завалить боевую операцию, и недопустимо. Мы не можем позволить себе бродить где попало и делать что угодно, не можем подрывать власть старейшин, если хотим продержаться. Среди Фенрир индивидуальная свобода никого не волнует; многим, особенно американцам, это трудно принять, но так есть и так должно быть. Никогда не забывай об этом.

Лучшая доля добычи – старшему

Для lupus эта заповедь очевидна – вожак стаи должен быть сильным, и, чтобы поддерживать свою силу, он получает большую долю. Для homid это менее ясно и относится скорее к обладанию вещами, чем к насыщению. В любом случае, для стай Фенрир это скорее традиционная церемония. Мы не едим убитых нами тварей Вирма, а прочая добыча отдается тому, кто сможет лучше использовать ее против врага. Те, кто ниже рангом, должны доверять старейшинам разделить добычу мудро и справедливо.

Стальная Шкура: Будь осторожен, некоторые Фенрир используют эту заповедь, чтобы перехватить себе ценности, которые должны бы достаться другим членам стаи. Это особенно заметно, если тот, кто обнаружил вещь, lupus, и якобы не нуждается в материальных благах. Даже если это и так, делить добычу нужно честно.

София: Кроме того, хотя этот закон обычно соблюдается справедливо, будь внимателен. Были случаи, когда старший по рангу, чувствуя угрозу своему положению, использовал дележ добычи как повод бросить вызов, неважно, истинный или вымышленный. Будь осторожен.

Не ешь плоть людей

Это действительно озадачивающая заповедь, так как ни homid, ни lupus не понимают, с чего им есть людей. Волки не интересуются человечиной, а у людей существуют строгие культурные запреты на подобное. Тем не менее мы должны помнить, что Гару не люди и не волки, а создания ярости и гнева, созданные для защиты Гайи. Так как в ярости Гару не может действовать осознанно, он может поддаться искушению разорвать врага в клочья и пожрать его. Этого следует избегать всеми способами.

Хотя изначальные побуждения к созданию этой заповеди неясны, одно обоснование все же есть. Да, ужас, который испытывают люди при виде нас, дает силу Завесе, но он же внушает им подспудную ненависть к волкам, что осложняет жизнь нашего волчьего кинфолка. Если

охотиться на людей и поедать их, это только ухудшит ситуацию. Большинство из сказанного вытекает из логики здравого смысла, но все же держи это в голове.

Уважай слабейшего – все мы от Гайи

Безусловно верно, что мы – величайшие защитники Гайи, но речь сейчас пойдет не об этом. Другие племена, да и все остальные живые существа также могут быть достойны твоего уважения. Мы защищаем Гайю не для себя, а для них, нашей борьбой с Вирмом мы служим им. Выказывай им сочувствие и уважение, а если потребуется – и жалость. Не отбирай их добро, не допускай несправедливого обращения, не подвергай сомнению их способности и право властвовать без серьезных на то причин. Как величайшие защитники Гайи мы должны быть более сдержанными, более мудрыми, чем другие Гару. Вот что значит быть лучшим, помни это.

София: Зубы Грома слегка преувеличил, но смысл его слов верен. Если человеку угрожают происки Вирма, защити его, даже если он раздражен или напуган твоим вмешательством. Это наш долг, святая обязанность, возложенная на нас Гайей. Разумеется, нам многим приходится жертвовать ради высшей цели, а как иначе исполнить долг? Тем не менее, эта заповедь требует от нас быть последовательными в этом вопросе.

Стальная Шкура: Жаль, что в прошлом мы часто пренебрегали этой заповедью, она идет рука об руку с третьей. Не стоит думать, что ты имеешь право игнорировать территорию или права слабейшего только потому, что ты сильнее. Твое величие обязывает тебя к мудрости сильного, а не к кривлянию задиры.

Не нарушай Завесу

Давным-давно мы, Гару, контролировали численность человечества, чтобы держать его под контролем, и память об этом жива в людях. Один взгляд на Гару в боевой форме сводит людей с ума, а для населенной области это

означает абсолютный хаос. Не позволяй этому произойти: мы созданы защищать создания Гайи, в том числе людей, но сеять панику в процессе непростительно.

Что еще более важно, наше существование должно оставаться тайной. Люди со времен Импергиума считают нас чудовищами, и, убедившись в нашем существовании, постараются уничтожить нас. Если тебе пришлось перекинуться в боевую форму перед людьми, покончи с угрозой, а потом уничтожь свидетелей. Это кажется варварством, да и является им, но слухи о нас не должны подтверждаться. Тщательно выбирай свои жертвы, время и место нападения. Безответственность в этом вопросе должна пресекаться любой ценой.

Ганс: Это составляет большую проблему для семей, не являющихся частью общины. Естественно побуждение раскрыть свою истинную природу близким, но помни: это поставит их лицом к лицу с тем, чего они не смогут понять и с чем не в силах бороться.

Не позволяй своим людям страдать от твоей слабости

Мы, Фенрир, ведем нелегкую жизнь, и это заметно. Немногие из наших Старейшин действительно стары, большинство погибает в боях, не успев состарится. Но это наш жребий; нет ничего славнее, чем достойно пасть в битве во имя Гайи, и ты должен быть горд, если тебе представится такая возможность. Но случается так, что боец искалечен телесно или духовно, но все же не мертв. Это ставит нас в неловкое положение: нам не в радость убивать бывшего товарища по стае, но в то же время мы не можем поддерживать тех, кто не помощник в нашей войне.

Тяжело говорить об этом, но, если ты окажешься не в состоянии выполнять свой долг перед племенем, позволь твоим товарищам дать тебе покой. Пусть они запомнят твое самопожертвование. Поверь, никто, даже те, кто ненавидели тебя при жизни, не будут рады такому исходу. Нет чести в том, чтобы убить ослабевшего или искалеченного сородича, но зачастую это более милосердно, чем позволять ему жить. Случись это с тобой,

будь сильным, и, уходя в смерть, знай: за пределами этого мира твой дух продолжит служить Гайе.

София: Не забывай, что ты можешь послужить племени не только как боец. Те немногие Старейшины, которые не в силах сражаться, служат как могучие Теурги, знатоки законов, сказители о великих деяниях предков. Все это важно, ибо усиливает племя. Если кто-то из племени не способен сражаться, но все еще может исполнять важные функции, позволь ему и дальше приносить пользу племени. У каждого из нас рано или поздно появится шанс завоевать честь и славу в бою, так что не принуждай к исполнению этой заповеди, если есть другой выход.

Вожак может быть вызван на поединок в мирное время

Касательно исполнения этой заповеди мы более строги, чем другие племена. Всему свое время и место, и место свершения поединков – собрание племени. Не стоит бросать вызов вожаку в обычное время: это неподобающе и мешает нашей борьбе с Вирмом.

Стальная Шкура: Это не закон, а рекомендация, напоминание о том, что ты должен сместить слабого, некомпетентного лидера. Недостойный вожак представляет собой угрозу всем Гару под его водительством, их союзникам, и самой Гайе. Как всегда, пока другие племена в панике заламывают руки, мы решаем дело поединком.

Вожак не должен быть вызван на поединок в военное время

Эта заповедь весьма забавна. Нельзя вызывать вожака на бой во время битвы, за исключением случаев полной некомпетентности. Если действия вожака грубо попирают Завесу или явно вызваны влиянием Вирма, просто убей его и бери командование на себя. Во всех других случаях ты не должен оспаривать его лидерство в бою. Мы особенно ревностно относимся к выполнению этой заповеди, так что прочувствуй хорошенько, что она означает.

Ганс: Однако эта заповедь не означает, что ты не должен делиться с вожаком своими сомнениями, когда дело сделано. В нашей природе подчиняться сильнейшему, но вожак командует нами лишь пока мы желаем этого и должен отвечать за свои ошибки. Одно дело – официальный вызов, другое – разговор или добрый совет.

София: Это так же относится к разговорам во время битвы. Мы привыкли действовать максимально эффективно и безжалостно, а это означает, кроме всего, минимум трёпа. Сражение с Вирмом – серьезное дело, относись к этому соответственно.

Не ставь каэрну под угрозу своими действиями

Стражи Каэрны крайне суровы, и это к лучшему: наши каэрны могучи, но малочисленны, их жизненно необходимо оберегать. Разумеется, мы не хотим, чтобы Вирм отравил их, но дело даже не в этом. Эта заповедь требует быть осторожными с незнакомыми фетишами и артефактами, подозрительными людьми и волками, избегать битв на нашей территории. Держи Вирмовское отродье подальше, даже мертвое. Не стоит тащить в каэрну свои трофеи, они могут незаметно отравить ее. Всегда будь осторожен с незнакомыми людьми, предметами и местами, зловоние Вирма не всегда ощущается с первого раза. Если появились сомнения, проси совета у товарищей по стае, хороший Теург сумеет сказать тебе, может ли эта вещь навредить каэрне.

Ганс: Мы, Фенрир, уважаем достойную смерть, потому что знаем, какой еще она может быть. А те, кто нарушают эту заповедь, быстро узнают несколько способов умирать долго и недостойно.

Фенрир в мире

София разъясняет:

Так, специально для homid, уясните кое-что раз и навсегда: то, что в каком-то регионе обитало германское, скандинавское или какое-либо еще племя, еще не значит, что там жили Фенрир. Такая точка зрения очень популярна, абсолютно нелепа и чаще всего неверна. Для того, чтобы определить, могли ли Фенрир населять некоторую область, нам нужны не люди.

Волки. Вы меня слышите, ребятки? Волки. Представьте себе, нам нужны волки. Мы не какой-то сброд вроде Ходящих По Стеклу, чтобы запираться в городах и вырождаться, скрещиваясь только с людьми. Нам нужны волки, иначе мы потеряем нашу силу и энергию. Это значит, что ты можешь забыть о Фенрир там, где нет волков. Разумеется, проездом Фенрир могут бывать где угодно, но мы не станем постоянно жить в местах вроде Африки, Южной Америки или Японии. Там недостаточно вольных волков для кинфолка, не спариваться же нам с животными из зоопарков!

По поводу людей. Нам нужен человеческий кинфолк, и желательно, чтобы эти люди были скандинавами или германцами. Это ни в коем случае не правило. Любой из Фенрир, достойный своего племени, сочтет честью сойтись с местными жителями, если они сильные воины и достойны стать кинфолком.

Фера. Вместе с волками и людьми это третий ключевой пункт. Вместе с отсутствием волков именно Фера удержали нас подальше от Африки. Пусть Тихие Странникиобщаются там с Бастет и Моколе. Северная Америка – совсем другое дело. Вендиго – толпа щенков, и мы выбили из них спесь. Это доказало нам, что они не в силах эффективно защищать свои владения от Вирма. Тем не менее, если аборигены смогут делать свое дело хорошо, мы не будем вмешиваться. Другое дело, что мы бы сделали это лучше, но разговор не о том. Пока они компетентны, пусть разбираются сами.

Все это очевидно, но homid обычно склонны преуменьшать роль волков, поэтому повторю еще раз. Среди детей Гайи нет разделения на лучших и худших, так

что знайте свое место и не думайте, что только человеческий кинфолк имеет право на жизнь.

Ганс Рев-Дракона перехватывает нить рассказа:

Мы, Фенрир, любим приключения, поэтому сегодня наше племя расселилось везде, где только есть достаточное количество волков и людей. Путешествия и завоевания всегда были традицией для Фенрир, и это прошлое славно даже сегодня. Конечно, в одних местах это работало лучше, чем в других: Америка стала для нас вторым домом, в то время как местечки вроде Африки…не стали. Честно говоря, мы заслужили ту взбучку, которую нам там задали. Итак, краткий экскурс по местам, где мы обитаем, рассказ о том, как мы туда попали и что это значит для тебя, юный Клиатх.

Европа

Это земля наших предков, и она во многом принадлежит нам. Да, нам не удалось сохранить ее первозданной: некогда огромные леса почти полностью вырублены, создания Вайлда ушли. Но эти земли были ареной для ожесточенной борьбы, возможно, тяжелейшей в мире. Это звучит как пустое оправдание, но это правда.

Северная Европа

Мало что можно сказать о Севере. Мы выбиваем дух из Танцоров Черной Спирали, если они осмеливаются показаться там, и следим за людьми. Мы делаем рутинную работу, поэтому на первый взгляд там ничего не происходит. Наши каэрны сильны и принадлежат только нам. Другие Гару изредка появляются у нас, но мы следим за тем, чтобы они ушли прежде, чем нам надоест их присутствие. По поводу не-Гару есть и приятные новости: мы обнаружили следы пробуждения Гуралов и выследили некоторых. Они были крайне напуганы (что неудивительно), но нам удалось успокоить их достаточно, чтобы поговорить. Они все еще уверены, что мы безумны, но легко понять, что именно наше чрезмерное рвение заставило этот мирный народ думать так. Если Рагнарек и вправду близок, важен каждый, кто поможет Гайе выжить.

Германия

Наше присутствие в Германии не было никем оспорено с тех пор, как люди поселились там. Разумеется, эти злосчастные события прошлого века, когда нам пришлось воевать против своих же....К черту все это, меня достали рассуждения о фашистской Германии и тех Фенрир, которые приняли сторону этого правительства! Мы никогда этого не забудем и не позволим этому повториться, и я признателен остальным племенам Гару за то, что они осознают, что не все Фенрир несут на себе эту метку!

Прошу прощения. Итак, в Германии настали интересные времена. С одной стороны, достаточное количество людей осознали свой долг перед миром и стараются уменьшить вред, причиняемый Гайе. С другой стороны, там продолжаются проявления расовой нетерпимости, и каждое такое событие усиливает Бэйнов. Черные Лес сегодня лишь тень себя прежнего, и Лорды Тени уже снуют вокруг, проверяя, можем ли мы еще считать Германию своей. Там сейчас опасно, уж поверьте.

Франция

Мы контролируем эти места, хотя нам и пришлось разделять каэрны с другими племенами. Чаще всего мы соседствуем с Фианна, что само по себе раздражает. Мы бы вытурили их, если бы было куда, но единственная возможность, доступная нам – это небольшой сырой остров рядом с побережьем, населенный людьми, считающими себя важными. Там уже было немало конфликтов, поэтому приходится терпеть этих ребят. К тому же на этом острове живет кое-кто из нашего племени, так что мы ничего не можем поделать. Увы.

Великобритания

Там проживает немало Фенрир, Гайя знает почему. Нигде больше не видел такого постоянно влажного и угрюмого места. Легенды гласят, что мы пришли туда, когда пали Белые Воющие, а Фианна не сумели обезопасить те места от влияния Вирма. Серебряные

Клыки приняли это близко к сердцу, как всегда, когда задействована королевская власть, и мы постарались исполнить их пожелания. И вот мир завоеван и оказался в нынешнем плачевном положении. Не мое дело обсуждать лидеров, но, по-моему, они слегка хватили через край, дорвавшись до власти. В любом случае, на островах и по всему миру немало английских Фенрир, но среди них нет lupus. Они слишком заняты получением удовольствия от людей, чтобы отправиться на континент и найти достойного партнера среди волков.

Восточная Европа

К востоку лежат земли Лордов Тени, которые не раз доказывали, что они способны удержать за собой владения предков. Мы неплохо изучили их тактику, а они, в свою очередь, научились обращаться с нами как с равными, а не как с орудиями. В связи с проблемой вампиров в этой области они часто просят нашей помощи, и мы рады удружить им. Невзирая на наше отношение к Лордам Тени, безопасность Гайи прежде всего, и мы готовы избавить землю от вампиров, даже если это погубит всех нас и займет десять тысяч лет.

Тем не менее, всему есть предел. Мы скептически относимся к плану Маргрейва по созданию Объединенной Нации Европейских Гару (разумеется, во главе с Лордами Тени). Наши интересы не во всем совпадают, поэтому мы внимательно следим за ними.

Юг Европы

Черные Фурии преобладают в Греции, и пойдут на все, чтобы сохранить свои позиции. Это дает им опору для продвижения на Балканы, в Восточную Европу и Малую Азию. Фурии, по крайней мере, их homid, не слишком-то терпят нас. Они говорят, что это потому, что мы недостойно обращаемся с женщинами, но это не вся правда. Я думаю, это потому, что мы лучше их сражаемся за Гайю, и им стыдно из-за этого. К тому же они завидуют тому, что у нас лучший волчий кинфолк. Впрочем, какая разница? Мы величайшие, наиболее преданные воины Гайи, и только это имеет значение.

Африка

Многие Фенрир пытались поселиться в Африке, но это бестолковое занятие. Там нет волков, мало человеческого кинфолка и полно Фера, которые не слишком-то любят нас. К тому же наш человеческий кинфолк оставил по себе плохую память, и нам незачем возвращаться туда. Тихие Странники со своими новыми союзниками принесут намного больше пользы.

Азия

В Азии мало Фенрир, и это плохо; так не должно быть. Западные земли под контролем Лордов Тени, на Дальнем Востоке вотчина Хенджиокай, но кто присмотрит за севером? Сибирь малонаселенна и полна волками, но там слишком мало Гару, чтобы помогать им. Там сражаются Красные Когти, но, несмотря на их чтимую храбрость, они не понимают путей человечества, и борются со следствиями, а не причинами. Этим должны бы заняться Серебряные Клыки, но у них хватает проблем на западе России.

Австралия

Никак не могу понять, зачем какому-либо Гару, включая Фенрир, пытаться обосноваться в Австралии? Там даже нет волков, лишь европейское человеческое отродье да одичавшие псы. Эти бездари притащились туда и перерезали местных Фера (кое-кто считает их племенем Гару, но я сомневаюсь: их не-человеческий кинфолк – не волки), а теперь вынуждены мириться с Моколе и духами. Вот почему мы не любим мест, где нет волков: там нет ничего хорошего. Старайся убраться из таких мест побыстрее. Не спорю, Австралия приятное место для краткого визита, просто убедись, что сможешь уехать оттуда вовремя.

США

Вот что я скажу тебе про Америку, малыш, и ты не услышишь этого больше нигде: мы пришли туда НЕ для того, чтобы завоевать Вендиго, захватить их каэрны и

поиметь их кинфолк. Многие из других племен, особенно Вендиго, будут утверждать, что мы так поступали, да я и не отрицаю того, что такие вещи происходили. Но мы последовали за нашим человеческим кинфолком не для этого, и не потому, что Вендиго были слабы и не могли защитить свои каэрны от Вирма. По правде говоря, когда мы пришли, эти земли были в куда лучшем состоянии, чем где-либо в Европе, это уж точно. Щедроты Гайи в Америке требовали защиты не от Вирма, а от человечества, и Вендиго с этим не справились.

Несправедливо демонизировать европейских поселенцев в целом, но что правда, то правда: они постарались на славу, разрушая дикие уголки природы, а у Вендиго не хватало опыта или ресурсов для борьбы с ними. Зато у нас хватало. Мы веками имели дело с подобными людьми и знали, как остановить их. Это заняло у нас некоторое время, но мы справились: больше половины земель Америки охраняется законом, и все большая их часть восстанавливается. Это непрекращающаяся война, но мы продолжаем сражаться, даже если наши методы кого-то не устраивают.

Миннесота

В Миннесоте наибольшая популяция волков в США, и как следствие, там достаточное количество Фенрир. Кроме того, там немало переселенцев из Германии и Скандинавии. Сумма этих факторов привела к тому, что Миннесота и, в меньшей степени, Висконсин стали оплотом Фенрир в США, и эти штаты полностью очищены от не-Гару. Вампиры боятся этих земель как огня, а твари Вирма даже не пытаются закрепиться там. Правда, там полно проблем с людьми, поэтому местные Гару изрядно заняты.

Отдельно стоит упомянуть Королевский Остров, который территориально принадлежит Мичигану, но близок к Миннесоте и канадской части озера Верхнее. Он невелик и большую часть времени наводнен учеными, но там неплохая популяция волков, а граница между мирами не толще бумаги. Многим Гару нравится приходить туда, так как это дивное место для того, чтобы прикоснуться к Вайлду. Тем не менее, там не постоянного поселения Гару,

слишком уж много любопытствующих ученых. Но по крайней мере они уберегают эту землю от цивилизации, что прекрасно.

Западные штаты

Фенрир на западе США не привязаны к этническим группам, ведь людей можно найти везде, а волков – в основном на севере и в Миннесоте. У многих из нас есть ранчо в Монтане и Вайоминге, и они яростно борются за защиту Йеллоустонского заповедника. Немало Фенрир обитает около Скалистых гор, так как там самые дикие земли и еще встречаются волки. Часть тех земель заброшена, хотя и не принадлежит к национальным паркам, и мы стараемся оставить все как есть.

Ранчеро и волки

Не верьте всем этим слухам о ранчеро, отстреливающих волков в Йеллоустоне. Правда в том, что там живет небольшое количество Фенрир и кинфолка, которые тайно состоят в обществе защиты природы. Им приходится быть осторожными, чтобы не привлекать внимание федерального правительства и сохранить эти земли дикими, что лучше для всех.

Прежде чем волки вернулись в Йеллоустон, защитникам природы пришлось принимать законы о том, кто, где и когда может убить волка. По иронии судьбы Фенрир должны были отдать инициативу в руки частных собственников, чтобы эта земля не попала в собственность коммерсантов и крупных компаний и не пала в Вирм. Это опасная игра, но не стоит судить их слишком строго, вещи не всегда таковы, какими кажутся.

Техас

Полагаю, это было неминуемо. Учитывая дешевую романтику Техаса, индустриализацию, разрушающую землю, полное отсутствие других Меняющих Форму и остатки популяции мексиканских волков, некоторые

Фенрир были принуждены осесть там в качестве ковбоев. Эта община сильна в окрестностях Далласа и поддерживает отношения с общиной Лордов Тени. Понятия не имею, чья это была гениальная идея. Оттуда иногда приходят действительно таинственные известия, так что лучше не вдаваться в подробности.

Канада

Канада – дружественная страна, где мало людей и много волков, что делает ее подходящим местом для стай Гару. Тем не менее, Фенрир не стремятся там поселиться, находя ее скучноватой. Малое количество людей означает, что Вирм и его слуги могут укорениться только в самых густонаселенных местах, а покой Вайлда оберегают Красные Когти, чьи каэрны разбросаны по стране. Говорят, есть несколько каэрн Фенрир около Онтарио и Квебека, и в меньшей степени в Британской Колумбии. Многие Фенрир путешествуют по северу Канады, чтобы испить благодати Вайлда, но не задерживаются там подолгу. Вирм не дремлет.

Южная Америка

О да, ну и бардак там творится! Пока Голгол Сперва-Клыки не возглавил борьбу против Пентекса в дождевых лесах Амазонки, ущерб от этой борьбы был почти равен ущербу, причиняемому Пентексом. Слишком многие хотели командовать, а потом бросали это дело. Голголу удалось собрать в кулак Гару, но оставалась еще проблема с Фера, которые просто не желали подчиняться. У них были собственные союзники, и многие с их и с нашей стороны пали от рук тех, кто должны были сражаться против общего врага. Вся эта неразбериха нарастала как снежный ком, но пару месяцев назад Тихие Странники прислали весть из Африки, что им удалось заключить союз с Фера, живущими там. Сперва они попортили друг другу крови, но затем сумели договориться во имя Гайи.

Непонятно было, как Голгол мог бы последовать их примеру: слишком многое случилось на Амазонке. Но представителей других племен это не волновало. Нет, никто не бросил вызов Голголу, но они ясно обозначили

свою позицию: мир с Фера должен быть заключен во что бы то ни стало и как можно скорее. Голгол не мог, не должен был отступиться от своих принципов, но он в первую очередь лидер, а лидер должен слушать своих последователей. Он не испытывал добрых чувств ни к Бастет, ни к Моколе, ни к черт их знает кому еще, но его люди говорили ему, что проиграют эту войну, если он не найдет способ привлечь Фера на сторону Гару. И, что самое страшное, он знал, что они правы. Ценой победы была его гордость. Ценой сохранения гордости – уничтожение дождевых лесов. Поставленный перед таким выбором, он сделал то, что должно.

Итак, Голгол пожертвовал своей гордостью ради блага Гайи. Он сумел встретится с лидером Бастет и *извинился* перед ним за то, что незваным пришел на их территорию, заковывал в фетиши духов леса без разрешения и убивал его людей, которые сражались против него. Он попросил Бастет объединить усилия и помочь Гару в переговорах с Моколе.

Гару, которые слышали все это, были шокированы, не говоря уж о Бастет. Выяснилось, что Бастет сами втайне молились Гайе, чтобы случилось что-нибудь подобное, и с облегчением приняли предложение Голгола. Большинство даже не стали злорадствовать по этому поводу. К несчастью, не все из их союзников согласились с этим. С того времени было как минимум три покушения на жизнь Голгола, и по слухам одно из них увенчалось успехом. Если так, то эта большая потеря, но его деяние способно переломить ход войны. Пентекс жестоко пострадал от последних рейдов, а Гару не ослабляют натиск. Не назвал бы соглашение с Бастет союзом, но, по крайней мере, они не будут больше убивать друг друга. Но если они не сломят Пентекс в ближайшее время, там нечего будет больше защищать.

Россия

[А теперь примечания переводчика. Думаю, нет надобности объяснять, что вся эта система создана АМЕРИКАНЦАМИ. Поэтому так подробно прописан почти каждый штат Америки, про Европу упоминается кратко, а

по поводу России даже отдельного пункта нет, не считая одной фразы в пункте про Азию. Конечно, это же такая ужасная страна, где по улицам бегают медведи в шапках-ушанках с красной звездой и пьют водку из горла! Поскольку я все-таки сделала эту работу в расчете на русскоговорящих поклонников Werewolf the Apocalypse , то приведу несколько своих соображений о месте Фенрир в России.

Начнем с истории, приведенной в главе 1 оригинальной книги. Черным по белому сказано, что первая легендарная каэрна Фенрир находилась «среди гор, отделяющих Европу от Азии», то есть в Уральских горах. Вряд ли Фенрир, даже переселившись в Скандинавию, забыли о землях, бывших их первым домом. Вполне возможен вариант, что часть племени просто осталась там жить, а не откочевала. Далее, в той же главе 1 сказано, что немало Фенрир вместе со своим кинфолком из варягов поселилось на Руси вместе с Рюриком и служили будущей Российской империи верой и правдой. Это весьма в стиле данного племени, учитывая их отношения с Серебряными Клыками, за которыми Фенрир признают право вожаков. Учитывая культурные и торговые связи Руси и Скандинавии, представляется очевидным, что история Фенрир в России насчитывает века. Что могло привлечь в земли русичей племя гордых, свирепых воинов? Дремучие леса, в которых вольготно волкам, источники энергии природы – сильные каэрны, суровый климат и достойные враги, в битве с которыми можно подтвердить славу и честь, люди, крепкие и стойкие, страшные для врагов и щедрые с друзьями. Почему-то сейчас принято насмехаться над нашей страной, а патриотизм считать нелепым пафосом, но я не принимаю этой *моды*.

Еще одна интересная деталь, на этот раз из современной истории. В книге не раз упоминаются Фенрир, сражавшиеся против нацистской Германии. Угадайте с первого раза: какая страна вынесла на себе ту войну? Где прошли самые кровавые и славные битвы? В главе 4 есть описание героя Фенрир по имени Голгол Сперва-Клыки. Его биография весьма примечательна: его мать сражалась против Германии, он родился на поле битвы Второй мировой, воевал во Вьетнаме, на Балканах, в Афганистане… К тому же, вспомните любой голливудский

боевик или импортную компьютерную игру, в которой есть русские персонажи. Русскими считаются имена в стиле Зангифф, Йури, Богуль, и имя Голгол вполне вписывается в этот ряд. Так что возможно этот герой Фенрир русский или уроженец восточной Европы, славянских стран.

Где могут располагаться поселения Фенрир? Практически где угодно, где сохранились большие лесные массивы и волки. Сибирь, север европейской части России, средняя полоса. На юге их общины можно встретить с меньшей вероятностью, так как это не те климатические условия. Но, как говорится и в самой книге, одиночных Фенрир можно встретить где угодно, поскольку их ведет долг перед Гайей и страсть к приключениям. Вряд ли в России есть каэрны, принадлежащие только Фенрир, скорее это содружество нескольких племен. Не со всеми Фенрир соседствуют охотно, но в условиях войны к союзникам относятся терпимо.

Это, пожалуй, основное, о чем следует упомянуть, в остальном же – пусть каждый Мастер сам решает для себя, где и как давно Фенрир живут в России.]

Другие племена Гару

Зубы Грома вновь начинает повествование:

И тут мы подходим к важной части твоего обучения, волчонок. Мы, Фенрир, не одни в мире, и хотя наша ярость огромна, она не бесконечна. Нам нужны союзники, чтобы уничтожать то, что угрожает Гайе, и эти союзники - другие Гару. Мнения о них сильно различаются в зависимости от того, кому верить; ниже приведены некоторые общие комментарии, обобщающие мои впечатления от двух десятков лет общения с нацией Гару.

Черные Фурии (Black Furies)

София: Черные Фурии? Проклятые упрямые сучки! На каждом собрании они разражаются бесконечными

тирадами о том, как жестоки "эти фашисты Фенрир", как они грубы с женщинами и что я просто обязана уйти из своего племени и присоединиться к ним! При этом они так похотливо оглядывают меня! Им что, заняться больше нечем, кроме как изводить нас? Если бы они тратили столько же сил на борьбу с Вирмом, сколько они тратят на хлопоты о слабаках, всем было бы лучше.

Зубы Грома: София, твой гнев понятен, но не стоит судить столь поспешно. Черные Фурии - племя лютых и бдительных Гару, достойных нашего уважения. Некоторые из них действительно не испытывают ничего, кроме презрения, к мужчинам людей и Гару, но это не в порядке вещей среди более разумных представителей племени. На самом деле старейшины Черных Фурий, которых я встречал за эти годы, казались несколько смущенными такими радикальными течениями в племени, даже если наше отношение к этому вопросу кажется им предвзятым. Неудивительно, что молодые Фурии нападают на нас; наша сила и страсть напоминают им об их слабости, они злятся на нас, потому что мы их пугаем. Более мудрые Фурии принимают наше превосходство в бою, и предпочитают углубляться в мистицизм - отличительную особенность этого племени, чем оспаривать наше превосходство на поле битвы. Жаль, что немногие из них знают свое место.

Глодающие Кости (Bone Gnawers)

Ганс: Ха! Свора отвратительных дворняжек! Как смеют они называться Гару? Они не заботятся не только о борьбе с Вирмом, но даже о том, чтобы выбить из городов вампиров! Стоит порвать их на куски, и это будет справедливым наказанием за то, что они расточают свои способности.

Зубы Грома: Мммм... Теоретически, Глодающие Кости могут быть очень ценным подспорьем для нации Гару в борьбе с Вирмом. Они живут среди отбросов человечества и поэтому могут первыми обнаружить влияние Вирма. Если бы они достойно исполняли свой долг, они были бы лучшими разведчиками, на которых мы могли бы надеяться в городах. Печально, что они далеки от этого; большинство из них заботится только о своем

комфорте и выживании, а те из них, что делают что-то, заботятся лишь о людях одного с ними социального статуса. Это прискорбно, но я знаю как минимум одного Глодающего Кости, который показал себя мастером боя в нашей борьбе с Вирмом в Южной Америке, и это исключение показывает, что мы не должны судить их слишком жестоко.

Дети Гайи (Children of Gaia)

София: Дети Гайи! Скорее уж дети наркотиков! Сброд, ватага хиппи, хнычущих о мире и понимании и не делающих ничего достойного! Посмотрите, что случилось в России! Они и Глодающие Кости позорят нацию Гару.

Зубы Грома: Хотя на это обычно не обращают внимания, но Дети Гайи - разобщенное племя. Многие из них абсолютные пацифисты, живущие в неведении об опасностях, которым мы противостоим. Не буду притворяться, что понимаю, как им удается поддерживать такое положение вещей, но не стоит недооценивать силу духа, основанную на идиотизме. Есть в этом племени и другие, которые терзаются при виде раскола в рядах Гару и стремятся навести мосты между племенами, чтобы мы лучше сражались с приверженцами Вирма. Это достойное дело, но простые слова не смогут исцелить болезни, которые подтачивают нас изнутри. Мы нуждаемся в лидерах, а Дети Гайи могут только служить целям лидеров. Для того, чтобы сделать идею реальностью, нужна сила, а никто из Детей Гайи до сих пор не показал ее наличие.

Фианна (Fianna)

Зубы Грома: Ах да, Фианна. Пожалуй, я никогда больше не встречал настолько легкомысленное сборище! Они так рвутся играть, бунтовать, сражаться и ненавидеть, что не заботятся о принципах. То, как они обращаются со своими метисами, просто непристойно, а что до их отношения к женщинам, так по сравнению с ними Фенрир просто образец для подражания! Они стойкие воины, когда вспоминают о сражениях, и могут развлечь тебя на вечеринке, но почти во всех других смыслах они

бесполезны. Я не доверил бы им свою жизнь и советую не принимать их всерьез.

Ганс: Я бы не стал так презрительно отзываться о Фианна. Они, как и мы, знают цену жизни. Они понимают, за что мы все сражаемся, как ни одно из других племен. Проблема в том, что им не хватает дисциплины, они позволяют эмоциям влиять на поступки, что достойно презрения. Если бы они признавали дисциплину, мы назвали бы их братьями. А так они не более чем стая меняющих форму гедонистов, и не больше. Лучше всего они умеют выпивать и танцевать у костра, а разве это то, что стоит говорить о племени воинов Гайи?

Ходящие По Стеклу (Glass Walkers)

София: Они – воплощение того, что мы презираем в людях. Как их дух может не быть искаженным? Они постоянно обитают в домах и водят машины, загрязняя мир и уничтожая дикие уголки природы. Неужели больше никто не видит, что они продались врагам?

Зубы Грома: В давние времена создание племени Ходящих По Стеклу было благородным экспериментом. Когда люди жили в деревнях и небольших поселениях, и пределом их мечтаний о цивилизации было разросшееся село, Стражи Городов приносили пользу. Мы не могли полностью контролировать людей извне, и кто-то должен был взять это на себя и следить за ними изнутри, особенно с тех пор, как окончательно испортились наши отношения с другими Фера. Но с наступлением промышленной революции их разум стало поглощать нечто иное, и им было не спастись. Теперь Ходящие По Стеклу стремятся замедлить разрушение Вирмом паутины Вивера, что оплетает все существующее. Но они не смогут победить, и их полное предательство – лишь вопрос времени. Белые Воющие оказались поглощены Вирмом, Красные Когти потерялись в хаосе Вайлда, а Ходящие По Стеклу запутались в тенетах Вивера и совсем скоро станут потеряны для нас навсегда.

Красные Когти (Red Talons)

Ганс: Во имя клыков Гарма, откуда в них столько ненависти? Они стоящие бойцы, но они жаждут уничтожить многое из того, что мы поклялись защищать. Люди тоже часть Гайи, и выступать против человечества – лучший способ быть убитыми. Возможно, поэтому они и вырождаются.

Зубы Грома: Красные Когти? Секта обреченных, охваченная огнем ярости, направленной на все и вся. Мы ничего не можем сделать для них, разве что посочувствовать их боли. Они ослеплены ненавистью к человечеству и безрассудно нападают на все созданное людьми, надеясь лишь на когти и клыки. Чти их, ибо они желают служить лидерам Гару, но будь осторожен: обычно они не способны направить свою ярость на нечто конкретное. Не становись на их пути, помогай им, если их цели покажутся тебе стоящими, но в остальном просто оставь их в покое. Это самое меньшее, что мы можем сделать для них.

Лорды Тени (Shadow Lords)

София: Никогда не доверяй Лордам Тени, говорю я вам. Это сборище политиканов-спиногрызов, с удовольствием стравливающих Гару между собой ради достижения собственной цели. Они давно сошли с истинного пути и уничтожат всех нас, если мы не положим конец их махинациям.

Зубы Грома: Многие из нас, Фенрир, страстно ненавидят Лордов Тени, и по понятной причине. Дети Грома – жалкое племя спиногрызов, исторически известное своей способностью принести в жертву стаю Гару ради достижения собственных целей. Большинство Гару не понимают этих целей и видят лишь коварство, а не его причины. Согласно моему опыту, только неискушенные Лорды Тени манипулируют другими ради своекорыстных целей. Те, кто выживают, те, кто получают Известность, сражаются с Вирмом и тем самым помогают другим Гару. Как и мы, они готовы пожертвовать многим, чтобы победить Вирма. В отличие от нас, этот список начинается

не с себя, а с тех, кем они манипулируют. Они считают себя стратегами, более ценными, чем простое пушечное мясо в борьбе с Вирмом. Внимательно прислушивайся к их словам, и помни: они не лидеры и не умеют сражаться достойно. Они не трусы и не столь часто совращены, но это не значит, что им стоит доверять. Если ты убедишь их в том, что ты ценный союзник, они будут дружелюбны и готовы помочь. Иначе ты можешь обнаружить себя принесенным в жертву на алтаре победы вне зависимости от твоей ценности. Будь осторожен.

Тихие Странники (Silent Striders)

Стальная Шкура: Тихие Странники – самое нелепое племя Гару из ныне живущих. Все, чем они занимаются, это выискивание определенных сведений о других Гару и распространение их дальше. Должно быть, это важное занятие, но для племени воинов это недостойное существование. Они жалкие создания, немногим лучше Кораксов.

Зубы Грома: Оставшись без земель и цели, Тихие Странники почитались среди нации Гару только как посланники. Это несправедливо, так как они были нашей единственной связью с Африканским континентом, одним из оставшихся на сегодня уголков Вайлда. До последнего времени мы использовали Тихих Странников для выполнения заданий и игнорировали в остальное время. Но в последние годы ситуация изменилась. Странники в Африке заключили мир с другими Фера, что изменило их роль в международной политике нации Гару. И даже если бы этого было недостаточно, они также вступили на тропу войны, атакуя все проявления Вирма со вновь обретенной яростью, которую поддерживают их новоявленные союзники. Тихие Странники больше не мальчики на побегушках; они сражаются ради цели, и если они попросят о помощи, мы будем первыми, кто окажет ее им. Уважай их и прислушивайся к тому, что они говорят.

Серебряные Клыки (Silver Fangs)

София: Да, они – лидеры Гару, и мы должны их поддерживать. Их тотем могуч, честь их предков известна,

их право на серебро неоспоримо…Мне лишь хочется, чтобы они начали делать хоть что-то, чтобы нам было что поддерживать.

Зубы Грома: Гррр! Я устал ожидать от лидеров нации Гару каких-либо действий. Основной силой в Европе стали старейшины Лордов Тени из Карпатских гор. Хотя и сильны, Фенрир не предназначены, чтобы управлять нацией; мы воины, и нам нужен достойный властитель. Как мы ни стараемся, мы не можем сделать Серебряных Клыков такими властителями, не можем даже больше поддерживать эту иллюзию. В Европе их могущество пало. В Америке – другое дело. Мне довелось слышать, что кто-то из них начал предпринимать действия против Вирма в сердце их страны. Желаю им удачи. Но в Старом Свете ждать от них нечего: Серебряные Клыки Европы выродились в безумцев, и мы не станем склоняться перед ними. [Опять же умненькие американцы почему-то ни слова не сказали о Серебряных Клыках из России. Наверное, просто забыли….]

Уктена (Uktena)

Стальная Шкура: Уктена нечисты, и они раздражают меня. Духов Вирма следует раздирать в клочья в славной битве, а не сковывать под землей магическими ритуалами. Не доверяй этим Гару: они искажены и разрушают все, к чему прикасаются.

Зубы Грома: Трудно доверять тем, кто путешествует по душам тварей Вирма, даже если они делают это, чтобы сковать и ослабить их. Не могу поверить, чтобы Гару мог долго оставаться чистым духом при этом. И, тем не менее, Уктена выполняют важную работу, которую не может выполнить больше никто, и их стоит чтить за это. Их дух силен, и мы должны оказывать им поддержку, хотя и с крайней осторожностью. Никогда не доверяй им безоговорочно, всегда ищи следы искажения. Но зачастую стоит делать так, как они скажут, ибо их дело важно для Гару в целом.

Вендиго (Wendigo)

Зубы Грома: Мне трудно сочувствовать Вендиго. Это бесчестное племя хнычущих дикарей, не желающих оставить прошлое в прошлом и принять ответственность перед нацией Гару. Прошлое устарело: Вирм угрожает всем и каждому, и каждый Гару, не осознающий или оспаривающий этот факт, хуже чем бесполезен. Я понимаю, что человеческий кинфолк Вендиго был угнетаем. Я понимаю, что они возлагают ответственность за это на наш кинфолк. Я понимаю, что эти обвинения обоснованы. Но на это я могу ответить лишь: "Оставьте это. Прошлое ушло, впереди нас ждет будущее. Вы не вернете потерянного, так обратитесь к настоящим проблемам вместо того, чтобы копаться в прошлых". Игнорируйте Вендиго. Они слишком полны горечи, чтобы быть полезными, и слишком малочисленны, чтобы представлять угрозу. Пусть упиваются своими обидами, пока мы делаем то, что должно.

Ганс: Трудно не согласиться с этим, но есть еще кое-что, что стоит помнить. Когда три племени Америки попали под удар, каждое из них сохранило верность своему тотему. Кроатан выбрали путь чести и уважения, и пали до последнего – они выполнили свой долг, но их больше нет с нами. Уктена выбрали путь мудрости и стали разыскивать то, что помогло бы им восстановить силы: новый кинфолк, новые возможности, забытые ритуалы. Вендиго выбрали тропу войны и славы и до сих пор идут по ней. Они недостаточно сильны, чтобы пройти ее до конца, но по крайней мере они хранят верность своей натуре воина и своему тотему – хоть и ублюдку-людоеду, которым является сам Вендиго.

Другие оборотни

Аджаба

София: Кто? Ах да, верегиены. Гммм. Никогда не встречалась с ними. Все, что я о них знаю, это то, что они как-то связаны с Тихими Странниками в Африке. И еще: они ненавидят Бастет. Похоже, кошки достали всех.

Ананаси

Ганс: Мне плевать, что они говорят о том, кто они и кому они служат. Паучье отродье, которое пьет кровь и охотится на людей, должно быть выслежено и уничтожено. Я не думаю, что Война Ярости была хорошей идеей, но некоторых оборотней вроде этих стоило изрядно потрепать. Держитесь от них подальше, если возможно, и убивайте их, если они встанут на пути. Я уверен, это не будет большой потерей для Гайи.

Бастет

Зубы Грома: Я мало знаю о Бастет, за исключением того, что они капризны и их сложно понять. Они пугливы и подозрительны и обычно бесполезны, когда возникает необходимость в них, как любые кошки. Не думаю, что все Бастет столь развратны, но те несколько встреч с ними не изменили этот стереотип. Я слышал, что некоторые стаи Гару находят их полезными, так что имейте это в виду, если встретитесь с кем-нибудь из них.

Кораксы

Стальная Шкура: Трёп, трёп и еще раз трёп - кажется, это единственное, что делают Кораксы, оборотни-вороны. Они вмешиваются в дела других, разбалтывают сплетни, подслушанные везде, и доводят окружающих до белого каления. Надо отдать им должное, это преданные существа, и наши договоры о дружбе уходят далеко в прошлое. Но каждый раз, когда я встречаю их, я просто не могу удержаться, чтобы не попытаться ухватить их зубами. Это та самая забавная игра ворона и волка, и держу пари, им это нравится так же, как и мне. Прислушивайся к тому, что скажут эти птички, но не позволяй им слишком многого: они перестанут делиться с нами новостями, если увидят, что мы дали слабину.

Гуралы

Зубы Грома: Ни разу не видел живого гурала, оборотня-медведя, хотя до меня доходили слухи о некоторых из них, проснувшихся в Скандинавии. Мы определенно нуждаемся

в них: они - целители Гайи, те, кто приносят утешение раненым и защищают саму землю, на которой живут. Их уход убедил нас, что Война Ярости и уничтожение других Фера были ошибкой, неважно, насколько Бастет или Ананаси провоцировали нас. Я до глубины души рад, что некоторые из них выжили и сейчас вернулись в мир.

Моколе

Ганс: Поговаривают, что именно Моколе навели Гару на мысль начать Войну Ярости, просто из-за их внешности. Я не думаю, что в это можно верить: с каких пор крокодилы живут рядом с волками? Тем не менее, надо признать, что они выглядят как чудовищные твари Вирма, и этого достаточно, чтобы заставить других нервничать. Их пути отличны от наших, и если ты вдруг набредешь на кого-то из них, лучше обойди стороной и отправляйся по своим делам.

Наги

София: Все, что я когда-либо слышала об этих созданиях, это то, что они были яростными бойцами, безжалостными охотниками на других оборотней, и их почти полностью истребили во время Войны Ярости. Я знаю, что гибель столь многих оборотней от наших рук в Войну Ярости ужасна, но я не уверена, что исчезновение Наг было дурным делом. Те немногие рассказы о них говорят, что они были чем-то вроде танцоров. Хотелось бы знать, зачем конкретно Гайе понадобились танцующие змеи?

Нувиша

Ганс: Большинство Фенрир никогда не видели Нувиша, оборотня-койота, и это к лучшему; говорят, они ужасно раздражают. Все, что я могу сказать, это то, что они ничего не принимают всерьез, и легенды гласят о милых "шуточках", которые Нувиша играют с теми, кого подозревают в недостатке мудрости. Думаю, что они выполняют ту же роль, что и лиса в европейском фольклоре. Правда это или нет, не уверен, что мы многое потеряли с их уходом. Мы вполне можем обойтись без

шутников, похожих на Ротагар, но гораздо менее полезных.

Рэткины

Стальная Шкура: Случалось, что Глодающие Кости говорили мне, что Рэткины, оборотни-крысы, до сих пор существуют, и что они важны для городов. Я никогда не видел этих маленьких вредителей, поэтому точно не знаю. Лучшее описание, которое я могу дать, примерно такое: представь себе отвратительную внешность Глодающих Кости, смешай с безжалостными ударами в спину, характерными для Лордов Тени и помести все это в костлявую, болезненную оболочку, которая не заботится ни о ком и ни о чем, и ты получишь Рэткина. Они гнусные твари с презренными привычками, и я советую тебе держаться от них подальше, иначе слишком велико будет искушение порвать их в клочья.

Рокеа

София: Когда я впервые услышала о вереакулах, моей реакцией было что-то вроде: "Что...??" И это до сих пор прекрасно описывает все мои впечатления от них. Я просто не могу этого понять: оборотни существуют, чтобы контролировать человечество и сражаться с Вирмом, но под водой нет людей, и непонятно, каким целям служат Рокеа. Возможно это потому, что я lupus, но я этого не понимаю.

Глядящие На Звезды (Stargazers)

Зубы Грома: Глядящие На Звезды всегда были Гару, которые не были Гару. Это странный народ, склонный к созерцанию и философствованию, никогда не отдававшийся войне, которую мы ведем ради Гайи. Я бы стал оплакивать их уход, если бы они хоть что-то делали, пока были с нами. Возможно, они найдут свою судьбу, более подходящую им, среди Хенджиокай.

Хенджиокай

Зубы Грома: Похоже, что дискуссии и объединение становятся в порядке вещей в новом мире: Хенджиокай это союз оборотней Востока, к которому присоединились Глядящие На Звезды. Это оборотни не враги и не союзники нам, мы и они - как масло и вода; мы не смешиваемся и не взаимодействуем. Мы просто живем в разных мирах, так что оставь все, как есть.

Другие

Стальная Шкура завершает урок:

Волчонок, ты скоро узнаешь, что на свете существует гораздо больше чудовищ, чем во всех сказках твоего детства. Ротагар и Годи расскажут тебе о Фомори и Бэйнах, от последнего дохляка до воплощения Маэлджина, и даже о Ётунах. Узнаешь ты и о таких чудовищах, как Прозрачноглавые Кабаны и Громовые Черви. Ты услышишь о таких персонажах легенд, что будешь готов поклясться, что они не существуют, как Змей, и о тех, реальность которых можем доказать только мы, как Воджанка. И ты узнаешь лучшие, наиболее жесткие и эффективные способы их выслеживания и убийства. Но сначала я хотел бы предупредить тебя - некоторые из этих чудовищ были некогда людьми, но были изменены чем-то отличным от духов Вирма. Поэтому будь всегда настороже.

Вампиры

Вампиры, или Пиявки - старые легенды используют слово "драугр", и это верно - едва ли не владеют миром, заражая человеческие города своим тлетворным прикосновением и подчиняя своей воле людские стада. Ходящие По Стеклу стараются сражаться с ними "на их же территории", но они потерпят поражение. С ними соревнуется Пентекс, но даже эта зловещая организация вряд ли сравнится с махинациями Личей. Не давай им ни малейшего шанса - они всегда были врагами Гару, человечества, всего живого. Уничтожай их и помни: при

всей их нечистых возможностях они не окончательно бессмертны, и их можно заставить пожалеть о том, что они появились на свет.

Маги

Разумеется, я должен мыслить широко. Разумеется, я должен осознавать тот факт, что эти колдуны не рождаются развращенными и могут служить делу Гайи. Разумеется, я должен помнить, что они отчасти духи, как и мы, и они глубоко связаны с Умброй, как и мы. Разумеется, я знаю, что они бывают разными и что я не должен судить о них поспешно

.....
...

Разумеется, я уверен, что большинству из них место в аду. Убивай их. Всех и каждого. Люди - глупые упрямые животные, и они не должны владеть могучими силами магии. Это лишь для духов Гайи.

Призраки

Не заморачивайся насчет призраков. Если ты встретил такого, значит, бедняга не нашел упокоения. Запомни это. Отложи все свои дела и устрой все так, чтобы мертвый мог отдохнуть. Фенрир особо не волнуют дела, не относящиеся к племени, но этот случай - исключение из правила. Говорят, что некоторые призраки - духи людей, заслуживших смерть, но не заслуживших покой. Не нам решать. Просто уверься в том, что мертвый остался мертвым и ушел туда, куда ему следовало.

Не забывая об этом, имей в виду: есть призраки, которые вселяются в тела людей. По-простому говоря, это неприемлемо. Такие создания не лучше вампиров, и их следует уничтожать при малейшей возможности.

Феи

Я почти ничего не знаю об Альфар. Они общаются с Фианна и были причиной многих недоразумений, но они не

настолько многочисленны и опасны, чтобы быть достойными нашего внимания. Возможно это потому, что они всегда знали, что не стоит причинять беспокойств на нашей территории. В любом случае, нам нет до них дела. Убивай их, если они будут докучать, но в остальном просто не обращай внимания.

Охотники

Ходят слухи, что в мире появилась новая сила: люди с ограниченными сверхъестественными способностями, стремящиеся при первой же возможности выслеживать и убивать не-людей. К сожалению, это относится и к Гару. Сказания говорят, что они впервые появились после того, как открылся Глаз Одина, и я не склонен считать это простым совпадением. Слава Фенрису, слухи не рисуют их могущественными, скорее патетическими, но на их стороне - ресурсы человечества, и они могут стать опасными. Просто будь осторожен: кретин с серебряными пулями может оборвать жизнь лучшего воина Гайи, если удача на его стороне, а Гару не заметил его приближения. Лучше счесть слухи правдой и напрасно ожидать нападения, чем счесть их ложью и быть пойманным врасплох.

Глава 3. Магия крови и мощь камня

Правило силы

Стремление Фенрир к тому, чтобы стать сильнейшими из воинов Гайи, не просто философия накачивания мускулов и боевых тренировок. Сила там, где ты ее находишь: железная воля, острый ум, быстрота - все это аспекты силы, достойные похвалы. Хотя сложился стереотип того, что все персонажи - Фенрир вкладывают большинство пунктов в физические атрибуты и боевые умения, это не совсем так. Медленно соображающий шаман, не способный подчинить духа своей воле, столь же бесполезен, как и боец, который быстро устает и не способен победить обычного человека, не меняя формы. То есть, понятие силы различается в зависимости от того, как вы ее используете. Если кто-то из Фенрир считает скорость и проворство важнее силы и выносливости, его будут уважать, если он использует их для боя, и презирать, если для побега с поля битвы. Шаману не нужно быть столь же

сильным бойцом, как Скальд или Моди, но если он даже не пытается хорошо сражаться, в нем есть слабость. Великий Фенрис допускает, что у его детей могут быть недостатки, и может прощать им это - пока эти недостатки не начинают управлять ими.

Дополнения

Союзники. У Фенрир популярна пословица, гласящая: "Тот, кто не прикроет тебе спину в опасный миг, не друг тебе". Если они вообще заводят друзей среди людей, то поддерживают союзнические отношения. Стереотип - это союзник, связанный с армией, но Фенрир могут иметь союзников в любой сфере деятельности. Если и есть общая тенденция, так это то, что Фенрир больше уважают упрямых, принципиальных людей. То есть, Фенрир, у которого в союзниках адвокат, с большей вероятностью поддерживает дружеские отношения с рыцарски-честным поверенным, чем с продажным криминальным законником. Среди Фенрир чрезвычайно редки сверхъестественные союзники. Они страстно ненавидят вампиров со всей полнотой тысячелетней ненависти, которую вскормила вражда их предков, и немногим лучше относятся к призракам или магам. Мало кто из Фенрир охотно доверяет сверхъестественным союзникам; у других существ гораздо меньше причин отдать свою жизнь во имя Матери, так какая от них польза?

Духи Предков. Вас может подстерегать типичное искушение заявить, что духи предков персонажа - это в основном грабители-викинги. Тем не менее, это далеко не охватывает всей родословной Фенрир. На зов могут откликнуться знаменитые предки из Священной Римской Империи, Германии времен империи Рима или ее падения, Саксонской Англии, или даже из позднее угасших родов. И, разумеется, не все они должны быль в первую очередь воинами: память скальдов и провидцев, вождей и плутов, охотников и ремесленников живет в крови персонажа. Выбор группы духов предков - увлекательный способ показать разнообразие племени, не говоря уж о духовном наследии персонажа.

Контакты. Подавляющее большинство Фенрир не поддерживает тот род отношений, который классифицируется как контакты. Они не особо дружелюбны, и не слишком хороши для того, чтобы внушать доверие простым смертным. Некоторые не желают тратить на это время и силы, и почти никто из них не считает случайные знакомства достойными продолжения. Несмотря на это, игрок, с разрешения Мастера, может взять достоинство Общительный, чтобы хоть немного обойти ограничения.

Фетиш. Фенрир, как и другие племена, используют фетиши, но среди них считается признаком слабости полагаться на фетиши больше, чем на собственную врожденную силу. Конечно, способность создавать фетиши - это одна из сил, данная вервольфам, но Гару, который идет в бой, увешавшись фетишами всех форм и размеров, сильно рискует быть осмеянным за то, что ему нужны эти "игрушки". Тем не менее, оружие-фетиш популярно среди Фенрир, которые относятся к нему с большим почтением. Согласно философии Фенрир, оружие-фетиш некоторым образом становится твоим боевым братом; оружие, которое служит тебе, как собственные когти и клыки, заслуживает уважения. Фенрир сурово обращаются с теми из племени, кто теряет оружие-фетиш без действительно уважительной причины; это не столь серьезный проступок, как бросить на поле боя товарища по стае, но это признак плохого или не заслуживающего доверия воина.

Кинфолк. Фенрир - одно из племен, наиболее активно заинтересованных в благополучии своего кинфолка. Это не значит, что они склонны баловать своих детей, напротив. Отношения Фенрир и кинфолка на взгляд постороннего кажутся прохладными, без проявлений чувств на публике и романтики. По правде говоря, большинство Фенрир - нежные и любящие супруги и родители, но не чрезмерно. Реалии жизни в военное время таковы, что, если Гару падет в битве, семья должна суметь выжить без него или нее. Ни один из племени никогда не отзывается добром о подчиненных отношениях. В то время как высокий параметр кинфолка обычно означает контакты с кинфолком, не связанным кровным родством напрямую, большинство из тех, к кому может обратиться Фенрир, это

его семья. Кровь гуще воды, и дети Фенриса скорее доверятся тесной группе близких людей, чем большой.

Ментор. Отношение Фенрир к менторству отражает философию племени: чтобы волчонок вырос сильным, он не должен быть неженкой. Ментор - редкое дополнение среди Фенрир (большинство новичков воспитываются всем обществом), и если старейшина берет под крыло новичка, он не будет с ним нянчиться. Персонажи должны ожидать больше резких слов и меньше явной помощи, чем персонажи других племен. Да, это нечестно, но это вырабатывает характер.

Чистокровность . Фенрир уважают чистокровных, как среди своего племени, так и среди других. Даже если они абсолютно не согласны с Черной Фурией из известного рода, они будут уважать ее за ее породу. Некоторые говорят, что их почтение к определенной чистоте крови - единственное, из-за чего они сохраняют лояльность Серебряным Клыкам. Тем не менее, чистокровность не считается достаточной мерой достоинства Гару. Как всегда, сила прежде всего. В результате, в нынешние времена многие представители племени происходят из этнических групп, изрядно удаленных от родины скандинавов и германцев, и из самых разных подвидов волков. Фенрир с высокой чистокровностью выглядят как уменьшенные копии своего тотема - покрытые серым мехом, выше и сильнее, чем другие волки. У Фенрир с самой чистой кровью светлые, рыжие или черные волосы, и в подавляющем большинстве европеоидные черты лица.

Ресурсы. Фенрир не обязательно рождаются обездоленными, а многочисленный кинфолк гарантирует, что даже воина, проводящего все время в боях, ожидает тихий уютный дом. В то же время Фенрир не слишком заботятся о роскоши, и не тратят время, связываясь с богатством - его избыток делает слабым. Для персонажа - Фенрир типично иметь от одного до трех пунктов в графе ресурсы, но тех, у кого их нет совсем, больше, чем имеющих четыре или пять.

Ритуалы. Фенрир зачастую удивляют чужаков богатством ритуальных практик. Они столь же духовны,

как любое другое племя, даже если проводят больше времени, делая кровавые приношения тотемам, чем разглядывая свои пупы. Однако Фенрир проводят ритуалы в несколько более жестокой форме; Мастер Ритуалов может поднести духам собственную кровь, принять несколько кружек спиртного и выть всю ночь, пока не охрипнет. Совместные ритуалы столь же физиологичны, что часто становится неприятным сюрпризом для приглашенных в их общину. Конечно, знатоки ритуалов племени - Теурги, но от рожденного под любой фазой луны ожидается знание по меньшей мере одного - двух ритуалов; пренебрежение этим - еще один признак ненавистной слабости.

Тотем. Стереотип отмечает, что Фенрир предпочитают тотемы Войны, но большинство Фенрир столь же рады почитать тотемы Мудрости или Уважения. Конечно, предпочтительны тотемы, дружелюбные к крови Фенриса, и Пегас отказывается принимать любого из Фенрир как свое дитя (не то, чтобы им это было надо). За исключением этого Фенрир последуют за любым тотемом, который они сочтут достойным себя - этот критерий отсекает многих из миролюбивых тотемов, но оставляет пространство для выбора. Когда стая выбрала тотем, он может быть уверенным, что потомок Фенриса в стае поддержит тотем, пунктами ли опыта или верной службой. Тотем это семья, и подразумевает ответственность, которую несут члены семьи. Великий Фенрис благосклонно взирает на отношения своих детей с тотемом, и это достаточный мотив для большинства.

Дары

Безопасный Приют (1 ранг) (Safe Haven)

Мало кто из Гару так привержен своей территории, как Фенрир. Этот дар позволяет Фенрир установить сверхъестественное наблюдение за своей территорией,

находясь постоянно начеку, и замечать любые следы Вирма. Этому дару учит дух совы.

Система: игрок тратит один пункт Гнозиса, чтобы установить систему раннего оповещения, и один Гнозис в день, чтобы ее поддерживать. Когда затронутое Вирмом существо или человек пересекает территорию данного Фенрир, и если вервольф находится на расстоянии не дальше мили от дома, прокидывается Восприятие + Оккультизм со сложностью 7, чтобы заметить вторжение. Чем больше успехов, тем точнее вервольф определит местонахождение чужака. Обратите внимание, что этот Дар можно использовать для защиты только той территории, которую Гару может с полным правом назвать своей. Например, Дар не сможет защитить каэрну, если только его не использует ее смотритель (который как бы считается собственником территории, используя его).

Бег По Снегу (1 ранг) (Snow Running)

Фенрир расселились по всему свету, но их дом - север. Этот Дар верно служил им на родине, позволяя бегать по снегу и льду как по твердой почве, не проваливаясь и не оставляя следов.

Система: игрок тратит один Гнозис, и эффект продолжается в течение дня.

Ощущение Вины (2 ранг) (Sense Guilt)

Этот Дар особо популярен среди членов лагеря Рука Тюра, но не в коей мере не ограничен ими. Глядя в глаза жертвы, Фенрир может почувствовать глубоко спрятанную вину, которую она чувствует за прошлые проступки. Дух ворона учит этому дару.

Система: игрок прокидывает Восприятие + Эмпатия со сложностью 8. Один успех позволяет определить присутствие или отсутствие сожаления. Три успеха дают общие факты проступка: измена может отразиться в

мыслях как "предательство жены". Пять успехов показывают конкретные факты: вопрошающий может узнать имя любовника, место и время встреч и даже более интимные подробности. Однако заметьте, что этот Дар отражает субъективное ощущение вины. Если Гару использует этот Дар на вампира, который постоянно питается кровью младенцев, а потом убивает их, Дар сработает, если тот чувствует себя виноватым. Если вампир считает, что его действия абсолютно оправданы, вопрошающий ничего не обнаружит. В то же время иногда можно подумать, что вина допрашиваемого больше, чем на самом деле, если человек считает себя более виновным, чем заслуживает проступок, хотя при достаточном количестве успехов Фенрир сможет определить, что этот стыд излишний. Остерегайтесь поспешных выводов - Дар обнаруживает присутствие или отсутствие чувства вины, а не факт совершения преступления.

Шкура Тролля (2 ранг) (Troll Skin)

Дар позволяет Фенрир призвать на свою защиту силу земли, как это делали легендарные тролли и Ётуны. Когда активируется Дар, кожа воина становится грубой и толстой, со множественными вкраплениями плотных чешуек. Этому Дару учат элементали земли.

Система: игрок тратит Гнозис и прокидывает Выносливость + Инстинкты со сложностью 7. За каждый успех игрок получает дополнительный дайс на поглощение, но он не может использоваться для поглощения серебра. Эффект длится сцену или пока игрок не прервет его. Увы, шкура тролля достаточно неприятна на вид и на ощупь. Пока продолжается действие Дара, трудность на все социальные броски возрастает на 1.

Медвежья Рубашка (2 ранг) (Wearing A Bear Shirt)

Страх - трусам, ярость - героям. Фенрир, выучивший этот Дар, укрепляет себя против страха на инстинктивном уровне. Этому Дару учит дух медведя.

Система: не требуется никаких бросков: как только Дар выучен, его эффекты автоматические. Выучивший Дар никогда не впадет в Панику, вне зависимости от причины. В дополнение, игрок может пробросить на силу воли для сопротивления любому Дару или сверхъестественному влиянию, внушающему страх, даже если обычно это не допускается.

Касание Локи (3 ранг) (Loki's Touch)

Этот Дар редок среди Фенрир, хотя Ротагар считают его подходящим оружием в битве. Простым касанием Гару может вызвать у жертвы неконтролируемые взрывы смеха. В мирной ситуации Дар используется, чтобы разрядить напряженную ситуацию. Этому Дару учит любой дух-шутник (чаще всего - Рататоск, белка).

Система: Гару должен коснуться оппонента и пробросить Манипуляция + Эмпатия со сложностью, равной Ярости + рангу цели (максимум 10). Взрывы хохота продолжаются в течение раунда за каждый успех, в течение которых жертва не может совершать агрессивных действий, хотя может защищаться, будучи атакованной. Этот смех подлинный по крайней мере в одном случае - если жертве не причиняется вреда в результате использования Дара, она оценит смех просто как если бы Гару рассказал великолепную шутку.

Шрамы Славы (4 ранг) (Glory Scars)

Фенрир гордятся своими шрамами, даже теми, которые навсегда искалечили их. Этот Дар позволяет им превозмочь старые раны на короткий промежуток времени, действуя так, как если бы его тело никогда не было повреждено. Шрамы Фенрир пламенеют серебряным светом, и недостающие конечности замещаются временными из ярких сгустков той же холодной энергии. Любой дух войны крови Фенриса может научить этому Дару.

Система: игрок тратит пункт Ярости и прокидывает Ярость со сложностью 5+ количество боевых шрамов. Эффект Дара длится два хода за каждый успех. Пока он действует, Гару может игнорировать штрафы за ранения и ограничивающие эффекты боевых шрамов. Даже те, кто потеряли руку или ногу, могут сражаться по-прежнему. Конечности, временно восстановленные Даром, действуют как обычные, не причиняя дополнительных повреждений. Дар не может восстановить потерянные конечности иначе как в бою: Фенрир, получивший боевой шрам Оскопленный не может использовать этот Дар, чтобы оставить потомство.

Сила Предков (5 ранг) (Strength of the Ancestors)

Этот Дар позволяет детям Волка призвать на помощь величайших героев прошлого. Он используется только в критических ситуациях, если под угрозой находятся жизни более чем одного Гару. Призыв к мощи одного из предков позволяет Гару существенно повысить физическую мощь, мудрость или обострить чувства, хотя и на короткое время. Героические предки придут на помощь только в час великой беды и накажут любого, кто посмеет призвать их без необходимости. Этому Дару учат духи предков.

Система: только персонаж с хотя бы одним пунктом Предков в дополнениях может выучить этот Дар. Игрок тратит пункт Ярости и прокидывает Харизма + Ритуалы со сложностью 10. За каждый пункт в дополнении Предки можно снизить сложность на 1. Во время активации этого Дара он должен вырезать на теле особые руны предков. За каждый успех он может добавить один пункт в любой Атрибут: эти пункты могут быть распределены по разным Атрибутам или проставлены в один. Если Мастеру кажется, что Дар был использован некорректно, духи предков все равно явятся на помощь, но потом накажут своего потомка, навсегда отбирая столько пунктов, сколько они дали. Это нельзя оспорить.

Достойная Смерть (5 ранг) (A Good Death)

Истиный сын Фенриса не боится смерти - только недостойной гибели. Этот Дар - последнее благословение Великого Фенриса своим детям. Фенрир, использовавший этот Дар, умрет с когтями, обагренными кровью сердца врага. Вервольф призывает Великого Фенриса помочь выстоять против врагов. Фенрир продолжает сражаться еще долго после того, как должен был бы умереть, и не упадет, пока его враг (или враги) не уйдут с ним в могилу. Само воплощение Великого Фенриса учит этому Дару.

Система: Фенрир концентрируется полный раунд и тратит весь Гнозис, взывая к милости Фенриса. Когда Дар активирован, Гару не страдает от штрафов за ранения и не падает, пока его враг жив, после чего немедленно умирает. Дар работает, только если враг уже на поле битвы, его нельзя использовать для охоты на удаленного врага. Когда битва выиграна, воплощение Фенриса появляется на поле боя, чтобы отдать должное герою. По очевидным причинам, этот Дар может быть использован только однажды, когда персонаж исчерпал все другие возможности. Несоответствующее использование этого Дара (такое, как попытка употребить его для убийства давнего соперника, а не истиного врага Гайи) вызывает гнев Фенриса, который убивает на месте недостойного.

Призывание Великого Фенриса (6 ранг) (Call Great Fenris)

В качестве высшего выражения договора между племенем и тотемом величайшие герои племени могут призвать боевое воплощение племенного тотема на помощь в час нужды. Воплощение включается в битву, разрывая всех, кто не из племени Фенрир и не под их защитой. Однако Великий Фенрис требует жертвы за вмешательство - обычно левую руку вызывающего. Говорят, что если боевое воплощение вызывается с недобрыми целями, оно полностью пожирает вызвавшего прежде, чем уйти, но нет рассказов о конкретном Гару, достаточно мудром и могущественном, чтобы получить

этот Дар, и достаточно глупом, чтобы злоупотребить им. Этому Дару учит дух волка.

Система: игрок тратит пункт Гнозиса и пробрасывает Выносливость + Оккультизм со сложностью 6. Успех вызывает боевое воплощение Великого Фенриса, которое сражается на стороне Фенрир на протяжении сцены. В конце боя вызывающий автоматически получает боевой шрам Отрубленная Рука, так как боевое воплощение требует вернуть долг Фенрису. Даже если Гару уже получил этот боевой шрам, он получает его во второй раз, так как Фенрис отнимает вторую руку.

Боевое воплощение Фенриса

Немногие духи, даже сами Инкарны, столь пугающи и ужасны, как боевое воплощение Великого Фенриса. Воплощение Фенриса является как громадный волк десяти футов в холке, его глаза пылают яростью, а челюсти сочатся кровью бесчисленных врагов. Его шкура глубокого серого цвета, которая переливается цветами от черного до красного и даже до белого, когда свет проходит сквозь нее. Боевое воплощение Фенриса не столь могущественно, как была бы сама Инкарна, но все же бросает вызов обычным ограничениям духов и ее способности более могучи, чем у Крадущихся В Паутине. Сила воли 15, Ярость 20, Гнозис 10, Эссенция 80. Чары: Чувство направления, Броня, Взрыв (удар грома), Ужасающее присутствие, Материализация, Реинкарнация, Дикость, Быстрый бег (как Быстрый Полет), Выслеживание. Ужасающее присутствие: чара доступна только воплощениям Инкарны и всегда активна. Все духи, враждебные Инкарне, теряют два дайса на все броски, пока остаются в присутствии Инкарны. Дикость: тратя один пункт Эссенции, дух добавляет два дайса к броскам на повреждения на протяжении сцены.

Дары лагерей

Принятые в определенный лагерь благодаря крови или пылкой вере в философию племени иногда могут выучить определенные Дары, как если бы они были племенными. Эти Дары не даются сразу при присоединении к лагерю и широко не обсуждаются; ни один лагерь не захочет, чтобы новичок выучил особый трюк. Следующие Дары лагерей могут быть изучены по обычной внутриплеменной стоимости 3*уровень Дара.

Валькирии Фрейи: Удар Милосердия (Coup de Grace) (3 ранг Черные Фурии)

Рука Тюра: Чувство Добычи (Sense of the Prey) (2 ранг Рагабаши)

Гром Мьелльнира: Стиснутые Челюсти (Clenched Jaws) (4 ранг Ахруны)

Клыки Гарма: Сила Цели (Strength of Purpose) (2 ранг Филодоксы)

Славный кулак Одина: Разум Зверя (Beastmind) (2 ранг Красные Когти)

Пот Имира: Холод Раннего Мороза (C hi ll of the Early Frost) (4 ранг Вендиго)

Ритуалы

Ритуалы Фенрир кровавы и дики, и немногие производятся без воздаяния или наказания. Фенрир склонны проливать свою кровь при проведении ритуалов как пожертвование духам и пример их долга и желания проливать кровь в защиту Матери. Несомненно, стереотип "Фенрир - мазохисты" сложился у гостей на собраниях Фенрир, принимавших выражение преданности за получение удовольствия

Мистические ритуалы

Ритуал Родословной (1 уровень) (Rite of Heritage)

Этот генеалогический ритуал любим как Скальдами, так и Форсети, хотя и по несколько разным причинам. Некоторые Фенрир используют его для проверки подлинности потомков героя, прежде чем они вступят в наследование. Другие пользуются им, чтобы определить отца метиса, если никто не признается. Мастер Ритуалов пускает кровь испытуемому серебряным ножом и поет долгую песнь-обращение к духам предков племени и другим духам, присматривающим за испытуемым. Когда он завершает песнь, духи нашептывают ему на ухо родословную испытуемого.

Система: Мастер Ритуалов прокидывает Сообразительность + Ритуалы со сложностью 7. Успехи открывают истинную родословную на одно поколение назад за успех (например, два успеха позволят проследить родословную до родителей отца и матери). В дополнение за каждый успех можно получить ответ на один из специфических вопросов о родословной испытуемого, например, "Каков был род занятий деда этого волчонка по отцовской линии?" или "Течет ли в венах этого волчонка кровь другого племени?". Ответ будет однозначным, если его можно найти в числе открытых поколений. Если Мастер Ритуалов получил четыре успеха, он не может спросить: "Является ли это дитя потомком Фроде", но он может точно сказать, считался ли прапрадед ребенка потомком Фроде. Ритуал родословной работает так же на людей и волков (хотя волков труднее определить в связи с отсутствием имен), также на не-Кинфолк и магов, но не применим к вампирам и феям.

Ритуал Вырезания Рун (1 уровень) (Rite of Rune Carving)

Шаманы рано начинают уважать и ценить силу написанного слова, принимает ли оно формы символов Гару или человеческих рун. Этот ритуал предваряет Ритуал

Гадания На Рунах (см. ниже), во время него гадатель создает свои талисманы. Руны должны быть вырезаны на костях врагов, убитых в бою, но они могут принимать любую форму, наиболее духовно близкую Мастеру Ритуалов. Большинство Фенрир выбирают символы Гару или северные руны Футарк, но некоторые сумели сделать руны с вырезанным алфавитом Чероки или даже триграммами Ай-Чинг.

Система: стандартный бросок; ритуал длится восемь часов вырезания и ритуальных действий. По окончании ритуала игрок тратит один пункт Гнозиса, чтобы зарядить руны. Руны обычно хранятся в мешочке и выбрасываются оттуда по одной или по три.

Ритуал Общинного Дома (3 уровень) (Rite of the Lodged House)

Фенрир остро осознают опасности, связанные с тем, что их темперамент выйдет из-под контроля. Хотя случайный прохожий или соперник может заслуживать того, чтобы быть разорванным в клочья, убивать другого вервольфа Гайи недостойно ни гордости, ни чести. Фенрир часто поддерживают свой самоконтроль на официальных встречах благодаря этому ритуалу, что успокаивает Ярость участников и позволяет избежать происшествий. Чтобы провести этот ритуал, нужно находиться внутри дома, выказывая уважение духам. Идеальный вариант - общинные дома или большие залы в каэрне Фенрир, но подойдут и дома, помеченные как открытые духам Гайи. Мастер Ритуалов по очереди открывает окна и двери, приглашая внутрь духов мудрости и прося духов ярости удалиться, если они почувствуют опасность Бешенства. Если ритуал проведен правильно, Гару в доме имеют гораздо меньше шансов потерять над собой контроль, пока не закончится встреча.

Система: стандартный бросок; эффект ритуала длится, пока первый из собравшихся не покинет дом. Пока он действует, любые оборотни в доме спокойнее, чем обычно: трудность на любые броски на Ярость составляет 9 (хотя пункты Ярости тратятся без ограничений).

Ритуал Гадания На Рунах (3 уровень) (Rite of Rune Casting)

Этот пророческий ритуал позволяет провидцу улавливать следы будущего в узорах, образованных брошенными рунами. Кульминация ритуала - выбрасывание нескольких рун из личного мешочка на шкуру или другую освященную ткань и изучение узоров в попытке понять, что духи хотели этим сказать.

Система: провидец должен использовать личный набор рун, созданный Ритуалом Вырезания Рун. Производится бросок на Смекалку + Ритуалы со сложностью 8. Успех показывает точное, но смутное предсказание: Мастер Ритуалов должен прокинуть Интеллект + Загадки со сложностью 8, чтобы понять смысл ответа, но предсказание по природе своей никогда не бывает абсолютно ясен. Мастер не должен бояться использовать язык символов при описании предупреждения рун: "Ты столкнешься с препятствиями" будет безликой формулировкой, тогда как "перевернутая руна воина рядом с руной льда - стены тюрьмы Имира могут истощить твои силы" гораздо более интересный вариант.

Ритуалы наказания

Клеймо Труса (3 уровень) (The Coward ' s Brand)

У Фенрир мало жалости к трусам. В то время как другие племена используют ритуалы наказания, чтобы вынести трусам порицание общества, Фенрир зачастую делают это физически. Этот ритуал используется для наказания тех, чья трусость поставила под угрозу их товарищей по стае или кинфолк, но не вызвала их смерти (те малодушные, чтя трусость погубила товарища по стае, приговариваются к Охоте, если не к худшему). Хотя Фенрир обычно используют этот ритуал для наказания соплеменников (не ожидается, что вервольфы других племен дотянутся до их высоких стандартов), известно, что они отмечали Клеймом

Труса Гару других племен, поставивших под угрозу нескольких Фенрир.

Когда начинается ритуал, Мастер Ритуалов повторяет ряд имен, имен Гару, погибших из-за трусости своих товарищей, затем называет каждого оборотня или кинфолка, брошенного обвиненным вервольфом, и обмазывает его их кровью. В завершение ритуала подошву ноги преступника клеймят раскаленным серебром. Это клеймо постоянно, как напоминание преступнику никогда больше не показывать пятки товарищам.

Система: стандартный бросок. В кульминации ритуала преступник получает два уровня непоглощаемых повреждений и теряет пять пунктов Славы и пять Чести. Клеймо не может быть излечено Дарами лечения, даже теми, что исцеляют боевые шрамы. Легенды гласят, что некий Фенрир, получивший Клеймо Труса, смог позднее искупить свою вину великими деяниями. Искупление пришло, когда явился сам Великий Фенрис и откусил заклейменную лапу, оставив того искалеченным, но зато полностью восстановив его Честь.

Ритуалы известности

Ритуал Войны (2 уровень) (Rite of War)

Хотя Фенрир не являются племенем Ахрунов, как шутят иногда другие Гару, верно, что дети Полной Луны должны соответствовать особенно высоким стандартам. Этот ритуал - наглядная иллюстрация возвышенных ожиданий племени. После того, как Моди успешно перешел во второй ранг, но до того, как был официально признан, он должен провести ритуальный бой с двумя товарищами - Ахрунами. Он не должен использовать оружия, кроме своего тела, в то время как атакующим позволяется выбирать любое оружие (твердолобые традиционалисты всегда вооружают атакующих серебром). Если по каким-то причинам нет двух Ахрунов-Фенрир чтобы сразиться с новым Фостерном, могут быть вызваны Фенрир других лунных фаз или

Ахрунов других племен. Если нельзя найти членов племени или Ахруна, ритуал не проводится - сражение с не-Ахрунами других племен просто не считается достойным. Молодому Ахруну нет необходимости побеждать атакующих (если эти двое еще и старших рангов, от него даже не ожидается продержаться долго) - задача в том, чтобы просто показать хороший бой. Мастер Ритуалов смазывает раны, полученные в этом ритуале, краской из различных растений, и шрамы становятся постоянными напоминаниями об успехе Ахруна.

Система: стандартный бросок. Если испытуемый побеждает двоих Ахрунов-Фенрир, даже если они оба первого ранга, он получает три пункта Славы за выдающееся представление.

Ритуал Вызова (3 уровень) (Rite of Challenge)

Этот ритуал - наиболее формальный из вызовов, чаще всего это вызов на бой за главенство в общине. Хотя будущий Ярл не обязан знать этот ритуал, чтобы бросить вызов нынешнему главе общины, считается, что этот ритуал - лучший способ для этого. Должное проведение этого ритуала позволяет считать соискателя осведомленным о путях Фенрир и достойным бросить вызов Ярлу, а значит, прибавляет ему вес в данной ситуации. Фенрир также могут применить этот ритуал для формального вызова соперникам из других племен; в этом случае ритуал имеет меньшую связующую власть, но все еще дает свои результаты.

Бросающий вызов должен провести ритуал в одиночку. Он должен выступить против оппонента и официально перечислить его родословную, деяния и силы как ритуальное провозглашение его достоинств. Затем он должен назвать причины вызова; это должно быть выполнено тщательно, так, чтобы обвинения прозвучали достаточно обоснованно, чтобы получить поддержку наблюдателей и в то же время не настолько резко, чтобы довести вызываемого до Бешенства. С последним обвинением вызов считается официально оглашенным.

Если ритуал проведен успешно, вызванная сторона обязана принять его или потерять Известность.

Система: стандартный бросок на Харизму + Ритуалы. Если бросок провален, вызванный может отказаться принять вызов (и если оба Фенрир, столь необоснованный вызов является бесчестьем). Если ритуал проведен успешно, вызванная сторона не может отказаться от боя без потери Славы (1 пункт для не-Фенрир, два для Фенрир, пять для Ярла). Бой может проходить до первой крови, до признания поражения или до смерти, по решению Мастера Вызова. Чем больше успехов, тем больше вероятность того, что выбор условий боя совпадет с желанием игрока. Оружие в этом бою не используется. Если Фенрир использует этот ритуал, чтобы вызвать того, кто явно не ровня ему в битве, он теряет один пункт Славы и два пункта Чести, а вызываемый может без потерь для Известности отклонить вызов независимо от результатов броска. Единственное исключение - Ярл. Ярл, который намного слабее того, кто бросил ему вызов, оскорбляет Фенриса и должен быть смещен как можно быстрее.

Ритуал Завоевания (5 уровень) (Rite of Conquest)

Это один из самых редких ритуалов Фенрир, который проводится в том случае, если Ярл завоевал свое место, убив своего предшественника в честном поединке. В старые времена этот ритуал был более популярен, но теперь Фенрир не столь многочисленны, чтобы позволить себе множество смертельных поединков за звание Ярла. Ритуал выражает историю павшего лидера общины и нового Ярла. Мастер Ритуалов проводит нового Ярла через этапы признания его нового звания. Новый Ярл должен съесть сердце предшественника, тем самым символически вбирая в себя его мудрость в управлении общиной. Согласно закону Литании, вещи убитого переходят к молодому Ярлу, но родственники павшего лидера могут оспорить владение оружием или фетишами.

Система: стандартный бросок. Если он успешен, новый Ярл получает постоянное знание одного из Даров павшего

лидера (на усмотрение Мастера, но вероятнее всего это будет высокоуровневый Дар, даже если новый Ярл еще не получил нужный ранг).

Тотемы

Тотем уважения

Снежная королева (Snow Queen) (стоимость дополнения: 4)

Фенрир считают многих духов зимы своими союзниками и конфликтуют с еще большим их числом (обычно крови Вендиго). Одна из наиболее своеобразных их союзников - Снежная Королева, воплощение холодных молчаливых зимних ночей. Она милостиво относится к Фенрир, которые одновременно сильны и изящны, которые достаточно выносливы, чтобы спать на улице долгой морозной зимней ночью и оставаться бодрым утром.

Особенности: Снежная Королева учит своих детей двигаться тихо как снегопад и держать себя по-королевски как аристократы. Ее стаи получают три дайса Скрытности и два дайса Этикета и могут попросить о трех дополнительных пунктах Силы Воли за историю.

Требования: Снежная Королева ожидает, что ее дети будут вежливы с хозяевами дома, пока те не нарушают законов гостеприимства.

Тотемы войны

Огненный дракон (Firedrake) (стоимость дополнения: 6)

Огненный дракон - аспект лютой натуры дракона; он могучий, если не сверхсильный, дух огня и боя. По большей части это европейский тотем и он союзник Великому Фенрису благодаря общему рвению племени в уничтожении врагов. Он страж скрытых сокровищ, олицетворение всепожирающего и обновляющего огня,

покровитель разрушительных битв. Он охотно служит покровителем стаям, которые поклялись оставить в руинах дома врагов, и он желанный тотем для Фенрир, имеющими обыкновение сражаться с вампирами.

Особенности: Стаи огненного дракона могут попросить о четырех пунктах Ярости на протяжении истории и получают два дополнительных дайса Рукопашного Боя. Огненный дракон учит каждого из своих детей Дару Повелитель Огня (Master of Fire) и каждый член стаи получает дополнительный дайс в броски на Ремесла, включающие обработку металла.

Требования: Огненный дракон, как многие драконические духи, очень жаден. Раз в месяц его дети должны жертвовать ему золото, бросая его в сильный огонь, например, в кузнечный горн.

Морской дракон (Seadrake) (стоимость дополнения: 7)

Морской дракон - хладнокровный и жестокий брат огненного дракона. Он ловит своих врагов кольцами и сдавливает их до смерти или топит их, утягивая глубоко под воду. Он - покровитель неизведанных морей, олицетворение способности океана убивать. Он любит Гайю и волшебство моря, но он - яростный дух и потому один из любимых союзников Фенриса.

Особенности: Каждый член стаи морского дракона получает два дополнительных пункта Выносливости, будучи в океане, и один дополнительный дайс на броски Атлетики. Его стаи могут использовать Дар Дух Рыбы и попросить пять дополнительных пунктов Силы Воли за историю. Уктена хорошо общаются с детьми морского дракона, но последователи тотемов сострадания, например, Единорога, будут менее рады их присутствию.

Требования: Морской дракон требует, чтобы еще живых врагов топили, бросая связанными в океан. Его стаи должны жертвовать ему врага таким образом по меньшей мере раз в сезон.

Тотемы мудрости

Храфн, Ворон (Hrafn , the Raven) (стоимость дополнения: 5)

Храфн это аспект Ворона, известный Фенрир, он дух-шутник и дух мудрости, и его чтят многие lupus . Храфн играет с волчатами, дразнит взрослых и высмеивает возгордившихся. Он всегда голоден; на самом деле, он самый голодный из тотемных созданий. В своем аспекте тотема процветания он часто ведет волков на охоту, хотя ему не хватает силы, чтобы самому убивать животных, и насыщается тем, что останется на костях после волчьего пиршества. Он уверяет, что волки ничего не хотят и всегда имеют необходимые ресурсы.

Особенности: Храфн дает своей стае Выживание 3, Хитрость 2 и Загадки 2. Каждый член стаи получает один временный пункт Мудрости. Кораксы, оборотни-вороны, которые иногда общаются с детьми Волка, милостиво относятся к детям Храфна.

Требования: Храфн просит своих детей не носить с собой материальных благ, а вместо этого доверить ему снабжать их.

Рататоск (Ratatosk) (стоимость дополнения: 4)

Рататоск, умная белка, слышит и видит все, бегая тайными тропами по стволу Мирового Древа. Она маленькая и тщедушная, зато многое знает и учит своих детей ремеслам.

Особенности: все дети Рататоск получают Хитрость 2 и 2 пункта в любых Знаниях, на выбор. L upus могут даже выбрать Знания, обычно недоступные им при создании персонажа. Дети Рататоск всегда получают на один пункт Чести меньше (они должны заработать хотя бы два пункта,

чтобы получить один), но они получают дополнительный пункт Мудрости каждый раз, как зарабатывают ее.

Требования: дети Рататоск становятсякапризными и нервными. Они всегда впадают в Панику и не могут выучить Дар Медвежья Рубашка.

Фетиши

Кинжал Возмездия (Dagger of Retribution) (2 ранг, 5 гнозис)

Этот фетиш, уродливый железный кинжал, был создан для выслеживания украденных вещей и наказания воров. Гару концентрируется на потерянной вещи, держа кинжал в руках. Кинжал осторожно тянет владельца в направлении вещи, пока Гару не потребует ее обратно. Если владелец фетиша знает вора в лицо или по имени, он также может использовать кинжал, чтобы обнаружить его. В бою фетиш считается ножом (повреждения равны силе, сложность 4); повреждения могут быть летальными или тяжкими, на усмотрение Гару. Чтобы создать такой фетиш, Гару должен заточить в него духа отмщения.

Шкура Копий (Spearskin) (3 ранг, 6 гнозис)

Одна из самых необычных вещей Фенрир, этот фетиш представляет собой обработанную шкуру огромного кабана. Общины, в арсенале которых есть Шкура Копий, обычно используют ее для обороны в трудные времена. Для активации владелец должен встряхнуть ее как плед или одеяло. Как только он так сделает, наружу выпадают прочные дубовые копья, числом, равным числу успехов на броске активации. Копья могут появиться с железными наконечниками или без них; без них они вполне эффективны против вампиров. Шкура может использоваться так часто, как пожелает владелец, но при провале броска она перестает работать на неделю. Копья,

созданные фетишем, исчезают со следующим восходом солнца. Чтобы создать этот фетиш, Гару должен заточить в шкуру кабана духа войны, железа или дуба.

Железный Молот (Ironhammer) (4 ранг, 5 гнозис)

Уменьшенная версия более могущественного Молота Ярлов, эти одноручные молоты по праву считаются мощными боевыми фетишами. Они изготовлены из инкрустированного серебром железа, и в них заточены духи войны. Железный Молот причиняет Сила + 2 тяжких повреждений. Гару может впитывать эти повреждения, так как железо преобладает над серебром. Фенрир может метнуть Железный Молот на 9,1 м за каждый пункт силы. Молот возвращается к своему законному владельцу после каждого броска.

Молот Ярлов (Jarlhammer) (5 ранг, 6 гнозис)

Эти могущественные двуручные молоты - вершина кузнечного мастерства племени. Как и меньшие Железные Молоты, они делаются из инкрустированного серебром железа и охлаждаются в крови только что убитых врагов. Фенрир заточают в них духов войны и серебра. Каждый Молот причиняет Сила + 3 тяжких повреждений. Они считаются повреждениями от серебра и не поглощаются Гару. Только Гару может метнуть такой молот, и на расстояние только 4,6 м за пункт силы. Когда удар Молота Ярлов убивает очередную жертву, молот разражается мощным громовым раскатом. Это не имеет игрового эффекта, но сообщает врагам и друзьям, что погиб еще один враг Великого Фенриса.

Существуют семь таких молотов; некоторыми владеют могучие ярлы, и как минимум один утрачен. У каждого - свое имя и сила.

Разящий Кузнец пылает огнем и каждым ударом причиняет дополнительный уровень огненных повреждений.

Дробящий Зуб может размолоть любой камень в порошок, каждым ударом уничтожая кубический фут камня.

Догоняющий Копья летит в три раза дальше, чем его братья, и его владелец не страдает от штрафов на расстояние.

Пожиратель Троллей дробит кости и разбивает броню; противники теряют один дайс на поглощение против его повреждений.

Яркая Рука сияет светом солнца и луны; противники, которые полагаются на зрение, теряют два дайса при попытке атаковать владельца.

Коготь Ведьм зачарован против магии врагов, давая владельцу три дополнительных дайса на все броски Силы Воли против воздействия на разум.

Орел Боли оставляет раны, пульсирующие болью. Раненые им враги получают удвоенные штрафы за ранения.

Щит Смотрителя (Watcher ' s Shield) (5 ранг, 8 гнозис)

Этот маленький деревянный символ в форме щита вешается на шею. Активированный, он добавляет пять дайсов на поглощение, но только против трусливых атак. Только один противник за раунд сможет прицельно выстрелить в носящего символ; для любых других атак со спины или из засады, владелец получает пять дополнительных дайсов на поглощение. Чтобы создать этот фетиш, создатель должен заточить в него дух черепахи или дух бдительности.

Достоинства и недостатки

Следующие достоинства и недостатки описывают племя Фенрир в целом и предлагают некоторые интересные

особенности для создания персонажа. По решению Мастера игроки могут взять эти достоинства и недостатки своим персонажам, даже если те не принадлежат к данному племени. Тем не менее, согласно базовой концепции достоинств и недостатков, согласие Мастера необходимо.

Трезвость (+1)

Фианна гордятся своим искусством пивоварения, но Фенрир все еще могут показать им пару-тройку фокусов с выпивкой. При успешном броске на выносливость со сложностью 7 Гару с этим достоинством может игнорировать эффекты интоксикации, не страдая от штрафов на координацию, которым обычно подвержен пьяный боец. Это достоинство помогает против любых естественных токсинов, но не против ядов. Естественно, вервольфу с этим уровнем переносимости алкоголя потребуется гораздо больше времени, чтобы напиться, что может несколько подпортить забаву.

Общительный (+2)

Хотя большинство Фенрир не могут выбрать дополнение Контакты, Вы более общительны, чем Ваши соплеменники, и ухитрились завести связи и знакомства тут и там. У Вас есть небольшое количество незначительных контактов. Если Вам необходимо связаться с кем-либо из них, нужно прокинуть три дайса со сложностью 7, чтобы обнаружить необходимую личность. Это достоинство не позволяет приобретать серьезные контакты.

Проклятие Одина (-2)

На Ваш род пало проклятие Одина, и оно проявилось в Вас. Вы уязвимы к силам живых мертвецов, слуг Одноглазого. Если вампир, призрак или другая нежить собирается воздействовать на Вас сверхъестественными силами, трудность для них уменьшается на единицу. Этот недостаток делает Вас обузой во многих операциях, что может повлиять на Ваши отношения с другими Фенрир

Глава 4. Рожденные для битвы

Фенрир уверены в себе настолько, что это граничит с самоуверенностью, но у них есть на то причины. Гордостью племени является то факт, что все Фенрир так или иначе сильны – не субъективно, а объективно. Великий Фенрис потерпит среди своих детей слабака не более, чем Грифон – homida, а Сокол - грязнокровку, поэтому Фенрир знают без тени сомнения: они сильны. Может ли какое-либо другое племя похвастаться тем же?

Разумеется, есть разница между тем, чтобы быть сильным и быть сильным достаточно, чтобы пережить все, что мир (и Вирм) готов обрушить на юного волчонка. Некоторые Фенрир не могут противостоять искушению и становятся падшими, другие заходят дальше, чем следовало, и ломаются, когда их сила уходит. Сила Фенрир не есть совершенство – если бы было так, мир не был бы в таком состоянии сейчас.

Несмотря на свои недостатки, Фенрир держатся стойко. Они считают, что навряд ли Гару переживут битву Рагнарека, и все же продолжают сражаться, надеясь, что их сила даст миру шанс. В своем роде они – величайшие герои Мира Тьмы, ибо лишь они готовы погибнуть до последнего во имя большего: ради спасения Матери Гайи, ради того, чтобы мир был воссоздан заново. Ни одно из ныне живущих племен не готово на полное самопожертвование ради Гайи, но пример другого племени, избравшего эту судьбу, доказывает: это возможно. Когда придет Последняя Битва, вполне может статься, что Фенрир спасут этот мир, отдав свои жизни на алтарь Великой Победы.

Описанные ниже герои – лишь небольшая толика примеров боевого духа Фенрир и множества форм, которые он способен принимать. Союзники или соперники, Фенрир всегда были сильны и достойны. Великий Фенрис ждет от вас не меньшего.

Горло Небес

Фианна клянутся, что лучшие из когда-либо живших Галлиардов были родом из их племени, но Фенрир смеются над их уверениями, приводя в пример легендарного Галлиарда Фенрир, Горло Небес.

Горло Небес жила во времена, когда германцы начали расселяться вне Скандинавии среди племен готов. Неизвестно, какое имя она носила до того, как обрела это, достойное ее свершения. Горло Небес была легендой не только Фенрир, но всех скальдов. Ее голос мог звенеть переливами ручьев и грохотать ревом водопадов, ее пение смягчало сердца жестоких правителей и обращало суровую зиму в ликующую весну. И все же величайшим ее деянием было то, что она заставила саму Луну сойти с небес на землю.

В то время Фенрир и Фианна спорили меж собой о праве владения некой каэрной. Сперва дело думали решить поединками, но каждый раз проигравшая сторона обвиняла победителя в использовании бесчестных приемов. Уже была пролита первая кровь и, казалось, дело шло к тому, что в этой местности оба племени перебьют друг друга. Но прежде чем поединки переросли в войну, великий Галлиард Фианна бросил решающий вызов на поединок не клыков и когтей, а голосов.

Фенрир были уверены, что Фианна испугались бойцов их племени, и что поединок Галлиардов был их последней надеждой сразиться с Фенрир на равных. Легенда гласит, что Фианна необдуманно оскорбляли Фенрир, чтобы заставить их принять вызов, который, как они думали, не принесет Фенрир победы. Но Фианна недооценили Горло Небес, которая приняла вызов с благословения старейшин.

Оба Галлиарда были достойны друг друга. Их целью было не сложить приятную песенку, а явить силой своего голоса как можно больше чудес. Начал Фианна, и звуки его чарующей песни прокатились по долине и проникли под землю, и повсюду, где был слышен его голос, поднялся из-под земли дремучий лес и укрыл каэрну. Это было свидетельством истиного мастерства, и многие Ахруны Фенрир усомнились в мудрости принятия вызова.

Но вот выступила вперед Горло Небес. С первой ноты каждый из присутствующих готов был поклясться, что именно таким голосом должна была бы петь Гайя, создавая мир. Горло Небес воззвала к горам, и вокруг каэрны поднялись неприступные скалы. А затем она воззвала к Луне, и Луна во всем своем сиянии снизошла с небес и омыла каждого Гару потоками света. И долго еще смертные шептались о том, что в эту ночь луна упала далеко в горах, а потом вновь поднялась в небо.

Фианна признали первенство Горла Небес, но благодаря вмешательству Луны Фенрир предложили Фианна разделить с ними каэрну. И по сей день благодаря пению двух Галлиардов община Лесной Славы Луны остается теснейшей связью между Фенрир и Фианна.

Стефан Дитя-Кровавой-Луны

В 235 году зловещее знамение было явлено в небесах над Германией: серп луны взошел алым, словно кровь. Под этой алой луной у вождя одного из местных племен родился сын крови Фенрир.

Фенрир опасались, что это знамение приедет новоявленного волчонка в сети Вирма, ведь старейшины Годи утверждали, что лик луны красен от укусов Вирма, и это наверняка отравит душу младенца. Лишь в наихудшие времена луна окрашивается кровью, и все согласились, что над будущим этой земли нависла угроза, и судьба волчонка связана с судьбой страны. Фенрир много спорили о том, оставить ли дитя в живых или убить, но в конце концов, как утверждали некоторые, знамение могло значить, что дитя станет величайшим оружием против Вирма, а не его слугой.

Стефан был похищен Фенрир и воспитан в безопасности, на землях общины Истерзанного Неба на востоке современной Франции. Когда он впервые перекинулся, оказалось, что его мех имеет тот же кровавый оттенок, что и луна его рождения. Некоторые сочли в этом очередное дурное предзнаменование и вновь потребовали смерти

ребенка. Лидеры общины вынесли решение: отвести его на вершину одной из гор, где ему надлежало жить в ожидании дня, когда решится его судьба.

Прошло десять лет. Стефан вернулся в общину и Старейшины испытали его столь же придирчиво, как сам Фенрис некогда свою жену. Юный Годи блестяще справился с испытанием и прошел Ритуал Инициации. Старейшины поздравили его и оказали ему должное уважение, но не все приняли это. Страж-Мертвых, Ротагар Адрен, был уверен, что Стефан – посланник Вирма, и, так как не мог высказать это вслух без боязни строгого выговора или наказания, то поставил себе цель особо жестоким образом испытать Стефана.

Но, к смятению Ротагара, Стефан проявил себя ценным членом общины, мудрым и проницательным шаманом, тяготеющим к духовности. Его известность быстро росла, и вполне возможно, что он был одним из наиболее духовно-мудрых Фенрир. Он путешествовал в глубины Умбры за тайными знаниями и обнаружил некоторые Реальности и Области Умбры, ныне столь важные для Фенрир.

К сожалению, Страж-Мертвых не сумел унять своей ненависти и в конце концов ненависть и недоверие к товарищу свели его с ума. По иронии судьбы он впустил в свой разум одно из воплощений Вирма - Вирма Ненависти и стал тем, кого подозревал в Стефане. Годами опухоль ненависти таилась в его мозгу и питала его мыслями об уничтожении Стефана. Ежегодная Великая Охота послужила происками хитроумного Рагабаша, и Стефан попал в ловушку и погиб вместе с жертвой Охоты.

Великая печаль охватила общину. Поглощенный ненавистью и безумием, питаемыми Абхоррой, Страж-Мертвых не сумел скрыть своего преступления. Дружественные Стефану духи указали на него, и он был казнен за предательство, и была разослана весть о том что погибли и мудрый Годи, и изменник.

К несчастью, Вирм подчинил себе дух Стража-Мертвых и тот возродился как воплощение Маэлджина, полное ненависти и жажды мести. Под этой личиной Вирм повел

Танцоров Черной Спирали в бой против общины Истерзанного Неба. Спустя много лун, когда община переживала горестные и трудные времена юный оборотень-ворон принес весть о могущественном духе волка, что обитает на горе, где когда-то жил в одиночестве Дитя-Кровавой-Луны. Отправившаяся на розыски стая была поражена, найдя там самого Стефана. Благодаря тесной связи с миром духов и Матерью Землей ему было позволено вернуться в этот мир как духу-предку. Он обучал членов своего бывшего племени многим Дарам и оборонял общину от злодейских происков Стража-Мертвых. Во время решающей битвы против Танцоров Черной Спирали Стефан исчез вместе со своим врагом. Большинство бойцов общины пали, а с ними ушло и знание, принесенное Стефаном, но Улей Танцоров был стерт с лица земли, и будущее общины было теперь в безопасности.

До нынешнего дня община Истерзанного Неба во Франции чтит Стефана Дитя-Кровавой-Луны как величайшего из детей Фенриса. Ежегодно в его честь проводится фестиваль, хотя постоянные попытки вызвать его дух не увенчались успехом.

Тарджей Крепкая Власть

Тарджей жил чуть раньше эры викингов и был одним из величайших норвежских Фенрир своего времени. Он был рожден в бедной семье в безымянной долине на востоке страны. Когда на их селение напала банда чужаков, он, видя гибель родичей, перекинулся в небывало раннем возрасте пяти лет и обрушил свой гнев на убийц, и преследовал выживших через половину Европы, пока не отомстил. Это заняло у него три года, и все это время он жил без наставничества других Гару, не имея представления о ком-то, схожем с ним. Когда он вернулся в Норвегию, то был с почетом встречен тамошними Фенрир, которые приветствовали его как прошедшего Ритуал Инициации.

За следующие десять лет полный ярости юный Гару стал умелым бойцом, одаренным в искусстве войны, и более

старшие Гару обращались с ним, как с равным. Вскоре он стал вожаком стаи и присоединился к своим братьям в завоевании каэрн в Британии. Он стал самым юным лидером общины за несколько сотен лет, Ярлом общины Доблестного Молота Мести на Фаэрунских островах.

Тарджей был крайне суровым лидером и сурово наказывал даже за малейшие проступки. Никто не осмеливался бросить ему вызов из страха перед наказанием, если проиграет. Община была полна израненными бойцами, жертвами крутого нрава Тарджея, и такая извращенная дисциплина скоро привела его общину к гибели. В 803 году его каэрна была захвачена другими Фенрир, так как обескровленная община не смогла достойно защитить себя. Сам Тарджей убил больше нападавших, чем кто либо, но был побежден собственными товарищами по стае, перешедшими на сторону напавших.

Однако хотя перебежчики были приняты радостно, они потеряли всю Известность и ранги. Тарджей же и в смерти сохранил славу легендарного героя и воина, непревзойденного в битве. Говорят, что когда он потерял в бою руки и ноги, он все равно продолжал сражаться, кусая врагов за ноги мощными челюстями.

Его голову насадили на копье, и вороны склевали с нее плоть, а потом из нее сделали могущественный фетиш, Голову Крепкой Власти, шлем, дающий своему обладателю нечувствительность к боли и способность поддерживать дисциплину в бою. И по сей день этот шлем остается священной реликвией Фенрир, доказательством того, что при всех недостатках воина его сила может даровать ему бессмертие.

Голгол Сперва-Клыки

Если и есть среди ныне живущих Фенрир тот, чье имя способно внушать благоговейный страх, то это, несомненно, Голгол Сперва-Клыки. Матерью его была могущественная воительница Фенрир, что сражалась с врагами, даже будучи беременной им. Голгол появился на

свет на поле битвы Второй Мировой войны и осиротел прежде, чем узнал вкус материнского молока.

Он вырос среди Фенрир, что воевали против Германии. С ранних лет он знал, что путь воина – битва, и лишь смерть врагов и славные сражения могли удовлетворить его жажду крови. Во Вьетнаме, на Балканах, в Афганистане он сражался во имя битвы, но, несмотря на упоение боем, никогда не позволял жажде крови овладеть своим рассудком. В многочисленных схватках Голгол выучился суровой дисциплине, стратегии и тактике, не имеющих равных.

Невзирая на его прошлые свершения, истинная известность пришла к Голголу во время его борьбы за Амазонку. Едва успев появиться там, он бросил вызов за право командовать и выиграл этот бой. За первые несколько недель командования он приобрел мало друзей, но другие Гару прониклись уважением к непревзойденным умениям Моди. После нескольких успешных рейдов даже самые ожесточенные Черные Фурии скрепя сердце признали, что не знают, как бы они обходились без него дальше.

Последние слухи о событиях в Амазонии противоречат один другому. "Голгол заключил мир с Фера, все еще живущими там". "Голгол убит Фера". "Голгол передал командование преемнику и возвращается умирать домой". "Голгол заключил союз с другими племенами Гару и начинает новую войну". Как бы то ни было, каждая община Фенрир затаив дыхание ждет слова величайшего героя. С каждым годом легенды о нем все разрастаются: говорят, что в Crinos он достигает 4 м, что его огромные клыки прочнее стали и размалывают вековые деревья в щепки. Он – гордость племени Фенрир, и поговаривают, что именно Голгол поведет рати Фенрир в последнюю битву. Скептики утверждают, что он не доживет до этого времени, но их слова смешны: если и существует на свете нечто, способное убить Голгола Сперва-Клыки, оно наверняка спит в ожидании Рагнарека, иначе оно уже уничтожило бы все племя.

Зубы Грома

На просторах Севера Скандинавии и Финляндии среди людей ходят слухи об огромном снежно-белом волке, сыне Фенриса, что бродит по диким местам в поисках добычи. Говорят, он могуч и свиреп и способен разорвать взрослого человека пополам одним рывком клыков. Он миф, легенда – и в то же время реальность.

Зубы Грома – негласный лидер финских Фенрир. Негласный потому, что его никогда не избирали, и никогда его лидерство не было оспорено. Он не слишком интересуется политикой, но его всегда уважают и боятся и никогда не задают ему вопросов. Он считает схватки между Гару верхом глупости, и те Фенрир, которые знают о нем, осознают, что у них должны быть ОЧЕНЬ веские причины, чтобы бросить ему вызов. Опытный lupus очень плохо относится к молодым бойцам, которые тратят силы в поединках, чтобы потешить свое самомнение, вместо того, чтобы поучаствовать в достойной битве. Зубы Грома умеет красиво (и жестоко) поставить на место тех, кто достаточно храбр или глуп, чтобы бросить ему вызов. Его укусы не назовешь иначе, как легендарными.

Внешность*:* Зубы Грома поражает воображение: могучий старый lupus способен при неверном свете сойти за небольшого белого медведя. Его белый мех заплетен в косы, глаза полны мудрости прожитых лет, но за величавым спокойствием скрывается постоянная бдительность, и он готов мгновенно среагировать на хруст ветки или блеск в глазах.

Замечания по отыгрышу*:* Тебе ничего не нужно доказывать. Ты честно получил свой ранг и достойно несешь его, так что незачем чваниться или хвастаться. За тебя говорят твои поступки, и так и должно быть. Ты предпочитаешь слушать, но ничего не имеешь против того, чтобы дать совет волчонку, если тот кажется достойным того, чтобы потратить на него время.

Родная Форма: Lupus

Фаза луны: Форсети

Ранг: 5 (Старейшина)

Физические атрибуты: Сила 4 (6\8\7\5), Ловкость 4 (4\5\6\6), Выносливость 5 (7\8\8\7)

Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипуляция 3 (2\0\0\0), Внешность 3 (2\0\3\3)

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Смекалка 3

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 2, Рукопашный бой 5, Уворот 4, Экспрессия 3, Запугивание 4, Инстинкты 4, Хитрость 2

Умения: Знание животных 3, Лидерство 4, Холодное оружие 2, Скрытность 4, Выживание 5

Знания: Загадки 3, Оккультизм 4, Ритуалы 5

Дополнения: Чистокровность 4, Духи Предков 3

Ярость 6, **Гнозис** 7, **Сила Воли** 8

Дары: (1) Прыжок Зайца, Усиление Чувств, Когти-Лезвия, Сопротивление Боли, Чувство Дичи, Запах Истиной Формы, Речь Духов, Правда Гайи, Облик Фенриса; (2) Остановить Бегство Труса, Рык Хищника, Повелитель Зверей, Сила Цели, Запах Невидимого, Чувство Необычного; (3) Кошачье Проворство, Мощь Тора, Мудрость Древних Путей; (4) Жизнь Зверя, Глодатель, Вопль Гайи, Стойкость Героя, Превосходство; (5) Песнь Великого Зверя, Орды Вальхаллы, Укус Фенриса.

Ритуалы: Зубы Грома – Старейшина-Филодокс, видевший немало лет. Если он и не знает какой-либо ритуал, для него не составит труда найти того, кто обучит его.

Фетиши: Зубы Грома не носит фетишей, оставляя их тем, кому они нужны.

Карин Ярлсдоттир

В последнее время Карин Ярлсдоттир добром поминают среди Фенрир Америки и Европы. За несколько столетий она наиболее примечательный Ярл, ведь стереотип Ярла – ветеран битв, окруженный детьми, а не девушка моложе тридцати. Тем не менее, в племени, где вожаком может стать только сильный, она глава общины уже год и не показала ни малейших признаков слабости.

Карин – первый и единственный ребенок-Гару в семье Магни Разрушителя-Гор, бывшего Ярлом одной из сильнейших общин Фенрир в северной Европе – общины Анвил-Клайвен. С момента ее Первого Изменения Магни ясно дал понять, что считает ее своим преемником, что расстроило планы некоторых членов общины. Магни пришлось не раз драться с претендентами на пост Ярла, и было очевидно, что, если он официально объявит своего преемника, многие из его последователей не поддержат его. Неудачливые претенденты возненавидели Карин, и когда их ревность стала слишком очевидной, Магни стал всерьез опасаться за жизнь дочери. Пока Карин была еще юной, он отослал ее с матерью в США.

Карин выросла среди американских Фенрир, которые уважали деяния ее отца, но не давали ей послабления ради них. Под их опекой Карин выросла сильной и суровой, и после Ритуала Инициации получила имя Ярлсдоттир [Дочь Ярла]. Она доказала, что является хорошим Филодоксом и настоящим лидером, даже несмотря на постоянное давление со стороны ее соплеменников.

Короткое время спустя ее двадцатипятилетия Карин получила весть о том, что ее отец скончался. Его последним желанием было, чтобы она вернулась домой, в общину Анвил-Клайвен. Послушная до конца, она исполнила его просьбу, и по возвращении нашла вторую часть его завещания. Ее отец настаивал, чтобы она участвовала в поединках за право вести общину, так как чувствовал, что она достойна этого. Удивленная, она тем не менее бросила вызов и победила.

Карин Ярлсдоттир - противоречивая фигура среди Фенрир. Она – связующее звено между Фенрир Америки и Европы, но поговаривают, что она не принадлежит полностью ни к тем, ни к другим. Она показала себя достойным и жизнеспособным лидером, но многие считают, что ее молодость – большой недостаток (а некоторые имеют предрассудок против женщин-лидеров). Тем не менее, Карин не демонстрирует недостатков, которые потребовали бы ее смещения. Даже сейчас она с гордостью продолжает носить имя Ярлсдоттир, но все, кроме недоброжелателей, давно называют ее Ярлом.

Внешность: Во многом Карин – типичная дочь Фенриса: высокая, с резкими чертами лица, атлетически сложенная. Она заплетает свои пепельно-русые волосы в длинную косу, предпочитает неофициальный стиль в одежде, к примеру, джинсы и американский кожаный жилет. Также она носит кулон "Молот Тора", скорее из чувства юмора, чем почему бы то еще. Манера поведения сурова, но не авторитарна; как Филодокс, Карин ставит справедливость превыше мести или жалости.

Замечания по отыгрышу: С тех пор как ты вернулась в общину Анвил-Клайвен, ты в постоянной опасности, и ты знаешь это. Малейший намек на слабость необратимо влечет за собой вызов на поединок, но тебе нужно также остерегаться несправедливости: жестокий лидер столь же недостоин своего места, сколь и слабый. Тем не менее, ты выполняешь свой долг, и в глубине души довольна тем, что до сих пор одерживала победу во всех поединках. Как Фенрир, ты должна быть лучшим, и пока ты остаешься им.

Родная Форма: Homid

Фаза луны: Форсети

Ранг: 4 (Атро)

Физические атрибуты: Сила 3 (5\7\6\4), Ловкость 4 (3\4\5\5), Выносливость 4 (6\7\7\6)

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипуляция 2 (1\0\0\0), Внешность 3 (2\0\3\3)

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Смекалка 3

Таланты: Бдительность 1, Атлетика 3, Рукопашный бой 3, Уворот 2, Экспрессия 2, Запугивание 3, Инстинкты 2

Умения: Вождение 2, Этикет 2, Огнестрельное оружие 1, Лидерство 4, Холодное оружие 4, Скрытность 1, Выживание 3

Знания: Расследования 1, Законы 3, Языки 3 (английский, немецкий, норвежский, французский), Медицина 1, Политика 3, Ритуалы 3, Наука 1

Дополнения: Чистокровность 3, Союзники 2

Ярость 5, **Гнозис** 4, **Сила Воли** 7

Дары: (1) Аура Доверия, Убеждение, Сопротивление Боли, Правда Гайи, Облик Фенриса; (2) Зов Долга, Рык Хищника, Смущение Взглядом, Сила Цели; (3) Мощь Тора, Мудрость Древних Путей; (4) Стойкость Героя.

Ритуалы: Приветствие Луны, Ритуал Очищения, Ритуал Изгнания, Ритуал Вызывания, Ритуал Открытия Каэрны, Ритуал Ран, Камень Презрения, Великая Охота, Голос Шакала.

Фетиши: Молот Ярлов Пожиратель Троллей, при необходимости разнообразные тэлоны.